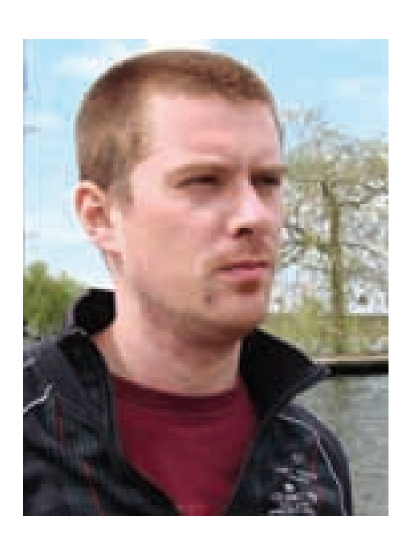


Prototype | Hearts of Iron 3 | Batman: Arkham Asylum | Nova Online
ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
PC ИГРЫ
#03(63)
МАРТ 2009
Need for Speed: Shift
ТЕМА НОМЕРА
КУДА РУЛИТ ОЧЕРЕДНАЯ ЧАСТЬ СЕРИИ?
Burnout Paradise
КОРОЛЬ АРКАДНЫХ ГОНОК НА PC
U-Wars
РЕПОРТАЖ ИЗ BIART STUDIO
(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:
F.E.A.R. 2: Project Origin
Saints Row 2
Mirror's Edge
Dark Sector
Кодекс войны: Магия
Fallout 3: Operation Anchorage
The Lord of the Rings: Conquest
2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD
ПОСТЕРЫ
BURNOUT PARADISE
NECROVISION

EDITORIAL

PC ИГРЫ #03'2009



Так-так. Журнал еще немного похудел? Пока нет рекламы – да, отвечаем мы. Редакционное количество полос остается прежним, и на месте превью, рецензии, специальные материалы, онлайн, индии, железо – ну ты понял.
Кстати, появилась новая рубрика «Быть или не быть», своего рода первый взгляд на игру, которую мы скоро ожидаем в наших пенатах. The Last Remnant? О, мы обязательно сделаем рецензию, но игры такого жанра так редко посещают нашу платформу! Как, интересно, она выглядит сейчас?
С чем придется сравнивать ее PC-версию? Давай разберемся.
А вот тему номера так никто и не отгадал. И пока интернет-сайты приглашают тебя полюбоваться одной-единственной картинкой Need for Speed: Shift, «PC ИГРЫ» подготовили полноценное превью с эксклюзивными скриншотами. Если же гонки оставляют тебя равнодушным, читай наш репортаж из студии Biart, где делается самый загадочный и необычный шутер современности. Игра, где ты будешь сражаться под водой!
В разделе рецензий – материалы по Burnout Paradise, Mirror's Edge, F.E.A.R. 2: Project Origin, Fallout 3: Operation Anchorage… Впрочем, журнал ведь перед тобой.
Обрати внимание, ты можешь задавать свои вопросы (любые! О том, как делается номер, о любимых жанрах авторов, о запуске адронного коллайдера, о рыбалке и охоте) редакции в специально созданной теме на форуме.
Видеоответы на самые интересные из них ты увидишь на диске к следующему журналу.

Александр Каныгин



ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В МАРТЕ?



Дмитрий Карасев
Недавно увидел репортаж о работе ESA – той самой организации в США, которая раздает играм рейтинги вроде «детям грудного возраста продавать только в присутствии родителей». Загорелся желанием там работать. А что? Сидишь весь день на мягком стуле с джойстиком в руке и высказываешь свое авторитетное мнение. Но когда узнал, что в период активности издателей на мягком стуле приходится просиживать до 20 часов в сутки, решил повременить со сменой места работы.



Игорь Сонин
Купил первый StarCraft в онлайне и задумался: а как в мире обстоят дела с цифровой дистрибуцией? Изучаю рынок, и, похоже, в следующем номере ты увидишь фундаментальное исследование темы. Из номера текущего больше всего запомнился видеоматериал об играх, которые мы ждем. Из него ты узнаешь о том, что четная Call of Duty лучше нечетной, и о том, сколько процентов редакции любит игры от Blizzard.



Кирилл Перевозчиков
Обычное послепраздничное затишье решительно не хочет наступать: на ПК одна за другой появляются игры, в которые владельцы консолей играли еще в прошлом году. Здесь было бы уместно сказать, что все это бесчестно и гнусно, но как-то не хочется. Во-первых, все порты удивительно качественные; во-вторых, у нас скоро появится Braid – гениальный инди-платформер, ранее существовавший только на XboxLiveAcrade. Там симфонический саундтрек, арт-переосмысление идей Mario и путешествия во времени – будет весело.



Александр Каныгин
Когда приехал в Гилдфорд для знакомства с новой частью Need for Speed, оказалось, что все гостиницы города заполнены под завязку. После часовых примерно поисков отыскал замечательное здание с камином, деревянными скрипучими лестницами и, кажется, радостными призраками в каждом углу. Ты когда-нибудь пытался в три часа ночи разбудить бабушку-консьержку и спросить у нее, как работает интернет? Вот!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц

№03(63), март 2009 www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Александр Каныгин	alexk@pc-games.ru	главный редактор
Игорь Сонин	igor.sonin@gameland.ru	зам. главного редактора
Алексей Ларичкин		редактор
Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Анна Старостина		дизайнер
Екатерина Селиверстова		дизайнер-верстальщик
Иван Гусев		редактор раздела «Новости»
Денис Кублицкий		редактор раздела «Онлайн»
Антон Большаков		редактор раздела «Железо»
Вера Юрьева		корректор

DVD

Александр Устинов	hh@gameland.ru	зам. руководителя отдела
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Александр Солярский	solyarskyi@gameland.ru	монтажер
Александр Антонов		выпускающий редактор
Юрий Пашолок	webrunner@pc-games.ru	редактор «Дополнений»
Дмитрий Эстрин		редактор видеораздела

Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель отдела
Алексей Бутрин	butrin@gameland.ru	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	agadzhanov@gameland.ru	веб-мастер gameland.ru

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: (495) 935-7034, факс: (495) 780-8824

Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	директор группы GAMES & DIGITAL
Ольга Емельянцева		менеджер
Мария Нестерова		менеджер
Мария Николаенко		менеджер
Марина Румянцева		менеджер
Максим Соболев		менеджер
Мария Бушева		администратор
Лидия Стрекнева	strekneva@gameland.ru	директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Светлана Пинчук		старший менеджер
Надежда Гончарова		менеджер
Наталья Мистюкова		менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	старший трафик-менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	руководитель отдела
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Оксана Воронцова	vorontsova@gameland.ru	альтернативное распространение
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение
Ирина Потапенко	potapenko@gameland.ru	менеджер по маркетингу

Телефоны (495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА
Марина Нахалова nahalova@gameland.ru менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ **ООО «Гейм Лэнд»**

Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Ладыженский		редакционный директор

PUBLISHER

Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	CEO
Dmitri Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher

Информация о подписке
Бесплатный телефон 8-800-200-3-999
E-mail info@glc.ru
Сайт www.gameland.ru

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

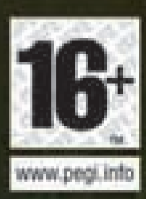
Цена свободная Тираж – 85 000 экземпляров

Кадры из игры

КОМАНДУЙ В XVIII ВЕКЕ НА ВОДЕ И НА СУШЕ!

Лишь одному достанется власть над миром в XVIII веке. Через политическую игру и при помощи вооруженных сил — как на земле, так и на море — вам суждено сокрушить тех, кто осмелится встать у вас на пути. Из дыма над полем боя и из артиллерийского огня родится новая империя...

МАРТ 2009



ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

www.totalwar.com

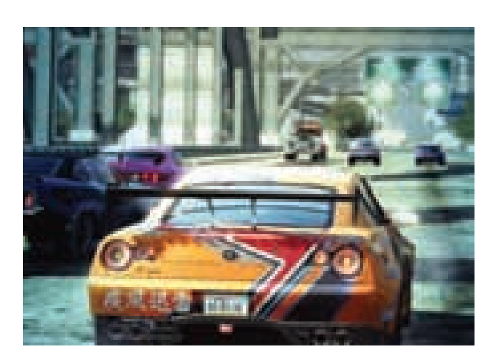


www.sega-europe.com



СОДЕРЖАНИЕ

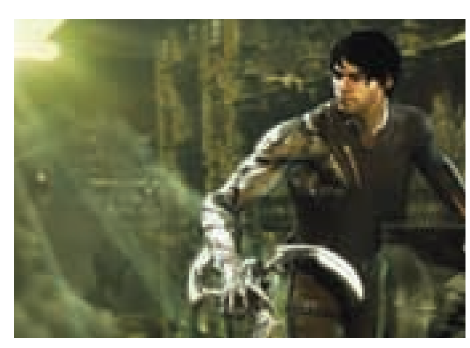
PC ИГРЫ #03'2009



BURNOUT PARADISE: ПОЛНОЕ ИЗДАНИЕ – ПРЕВОСХОДНОЕ PC-ИЗДАНИЕ ПРЕВОСХОДНОЙ ГОНОЧНОЙ ИГРЫ. **С. 84**



MIRROR'S EDGE – ИГРА, ПОСЛЕ КОТОРОЙ ТЫ ПОЛЮБИШЬ КРАСНЫЕ ДВЕРИ И ПОДЪЕМНЫЕ КРАНЫ. **С. 98**



DARK SECTOR – ТОВАРИЩ СТАЛИН МОЖЕТ ОШИБИТЬСЯ ИГРОЙ, НО ТЫ-ТО НЕ ОШИБЕШЬСЯ РЕЦЕНЗИЕЙ? **С. 102**



FALLOUT 3: OPERATION ANCHORAGE – ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПРОДОЛЖАЮТСЯ. ВИРТУАЛЬНО. **С. 108**

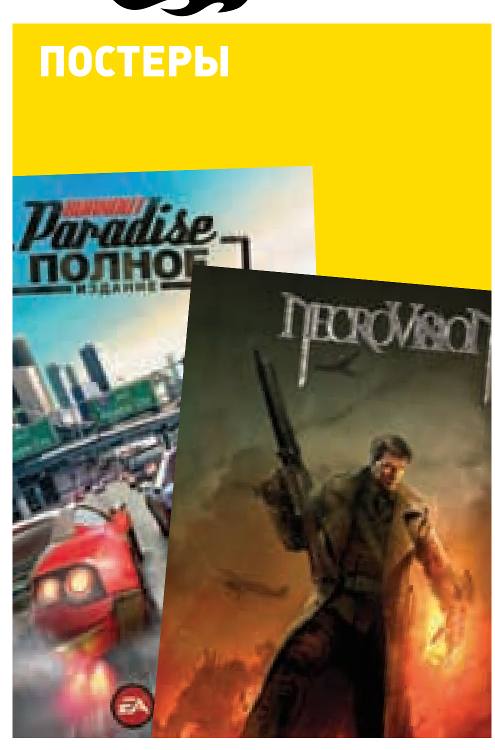


NEED FOR SPEED: SHIFT – СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ ИЗ ГИЛДФОРДА С ПРЕСС-ПОКАЗА НОВОЙ ЧАСТИ NEED FOR SPEED. МЫ ЗНАЕМ: У СЕРИАЛА ПРЕКРАСНОЕ БУДУЩЕЕ. **С. 8**



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ПОСТЕРЫ



Список рекламодателей

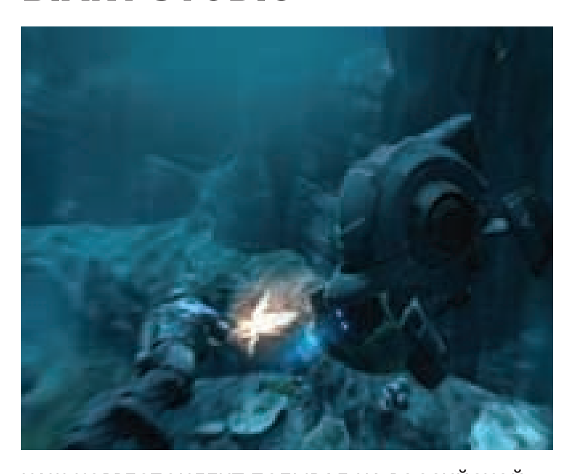
Игры в номере

ГОНКИ И ПОГОНИ В ИГРАХ



НИ ОДИН ДЕТЕКТИВ НЕ ОБХОДИТСЯ БЕЗ ПОГОНИ. И НЕ ТОЛЬКО ДЕТЕКТИВ! МЫ ВСПОМИНАЕМ САМЫЕ БЕЗУМНЫЕ ГОНКИ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ. **С. 14**

BIART STUDIO



НАШ КОРРЕСПОНДЕНТ ПОБЫВАЛ НА РОССИЙСКОЙ ИГРОВОЙ СТУДИИ, КОТОРАЯ ГОТОВИТ ОЧЕНЬ НЕОБЫЧНЫЙ ПОДВОДНЫЙ ЭКШЕН. **С. 44**

МАСТЕР ЛОУ ПОЛИ

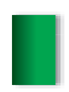


ВЕЛИКИЙ УЧИТЕЛЬ ЗНАЕТ, КАК ДЕЛАЮТСЯ ЛУЧШИЕ ИГРЫ. ПРИКОСНИСЬ И ТЫ К ЕГО БЕСКОНЕЧНОЙ МУДРОСТИ. **С. 138**

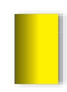
ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

Если ты вдруг потерялся на просторах Правильного, самое время заглянуть сюда. Как сориентироваться в нашей системе оценок, что обозначают цвета в «Дайджесте», кому присуждаются награды и кого мы отправляем прямиком в могилу – все это ты узнаешь из путеводителя по дизайну.

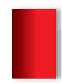
МАГИЯ ЦВЕТА



ЭТАЛОН: отлично подобранные голоса, тексты без ошибок, удобные шрифты.



ШТАМПОВКА: средняя по качеству локализация с незначительными ляпами.



БРАК: грубые грамматические и стилистические ошибки, ужасная озвучка, непереведенные фразы.



СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★★★
На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★★★★★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Не более.

6.0 – 7.0 ★★★★★★★
Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

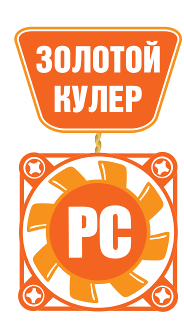
7.5 – 8.5 
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

НАГРАДЫ



ИГРА МЕСЯЦА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (в неурожайный сезон такой может не быть вообще). Ей мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию с нестандартным оформлением и обязательно – видеообзор на диске. «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!



ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ:

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ОЦЕНКИ
Здесь представлены оценки прессы, опубликованные на gamerankings.com, и читателей нашего журнала, проголосовавших на сайте gameland.ru. Если тебя не убедила рецензия, возможно, стоит довериться профессионалам или собратьям-геймерам. Кстати, ты сам можешь поучаствовать в оценке. Просто заходи раз в месяц на gameland.ru и распределяй баллы между играми, которые появятся в ближайшем номере Правильного. Только не забудь сначала в них поиграть.



Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.





Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.





Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

NEED FOR SPEED: SHIFT

ТЕКСТ:
АЛЕКСАНДР КАНЫГИН



ЖАНР ИГРЫ
Racing/Simulation
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Slightly Mad Studios
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Патрик Содерланд (Patrick Soderlund)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–2
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.needforspeed.com
ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Если не знаешь, о чем поговорить с англичанином, спроси его о футболе, эле или королеве. После этого с периодичностью примерно раз в 15 минут можно выдавать в эфир что-нибудь вроде «гм» или «о» – собеседник расскажет все сам.

Дорога из аэропорта Хитроу до города Гилдфорда занимает примерно полчаса. За это время от таксиста я узнал среднюю цену билета на игру «Манчестер-Юнайтед» до и во время экономического кризиса, ужасы роста стоимости бензина, тарифы на содержание автомобиля и недвижимости в Лондоне. Где-то на 25-й минуте мой словоохотливый друг спохватился и спросил, как меня зовут, откуда я и что вообще забыл в Южной Англии. Услышав, что я собираюсь навестить офис Electronic Arts, он почему-то совершенно не удивился: «Они что, делают очередную Need for Speed?»

Делают. Причем не очередную, а очередные: в разработке одновременно находятся аркадная Need for Speed: Nitro для Wii и DS, многопользовательская Need for Speed: World Online (когда-то свернутая Motor City Online, видимо, получит второй шанс – в игре обещают создать каких-то невероятных размеров мир, сотни марок самых известных автомобилей, миллионы деталей для тюнинга и вообще счастье для всех без исключения) и совершенно непонятная нам Need for Speed: Shift. Последняя и стала объектом пристального внимания «PC ИГР». Расставить все точки над i, спросить разработчиков, почему именно Shift, покрутить виртуальную баранку и погудеть клаксоном отправился Александр Каныгин.

Сначала – испытание для особенно впечатлительных. Журналистов просят получить магнитные пропуска и подписать бумаги, согласно которым разглашать подробности игры до определенной даты

нельзя. Редактора «PC ИГР» в общей кутерьме с кем-то путают и потом почему-то упорно считают сотрудником EA. Справляются, куда отвести прессу и можно ли начинать мероприятие. Веселья происходящему добавляет красный гоночный болид, торчащий в раскуроченной стене прямо в коридоре офиса. Наконец порядок восстановлен, и все собираются в специальной комнате перед огромным экраном.

А ГДЕ NEED FOR SPEED?

В заранее разосланных пресс-релизах игра называлась просто Shift: после не самых лучших продаж Need for Speed: Undercover издатель подумывал отказаться от бренда серии. Да и жанровая принадлежность очередной «части» несколько отличается от привычной нам аркадной гонки на шикарных авто. «Shift – это серьезной раллийный симулятор, – говорит глава EA Games Europe Патрик Содерланд (Patrick Soderlund), – и нам бы хотелось, чтобы покупатель в будущем четко понимал разницу между обычной NFS и NFS Shift, если у нее будут продолжения. Возможно, мы даже сделаем отдельный бренд, как было со спортивными играми Electronic Arts».

Кроме Патрика разработкой занимаются исполнительный продюсер EA Black Box Майкл Манн (Michael Mann) и Slightly Mad Studios, чуть ли не полностью состоящая из выходцев из шведской компании SimBin, известной своими автосимуляторами GTR, GTR 2 и GT Legends (новая студия была создана 12 января 2009 года Йеном Беллом (Ian Bell)). Общий стиль легко узнаваем: пока не началась демонстрация, на экране крутится слайдшоу из скриншотов игры. Полностью трехмерные кокпиты (все приборы, понятное дело, корректно работают, и попсовый «счетчик скорости» можно отключить, ориентируясь во время заезда по спидометру), обилие мелких деталей, умопомрачительные авто. Кое-кто из присутствующих спрашивает, реальная ли это игровая графика. «Да, все, что вы видите, из этой самой версии. Никакой доработки», – обижается Патрик и запускает демо.

КРУГИ НА ВОДЕ

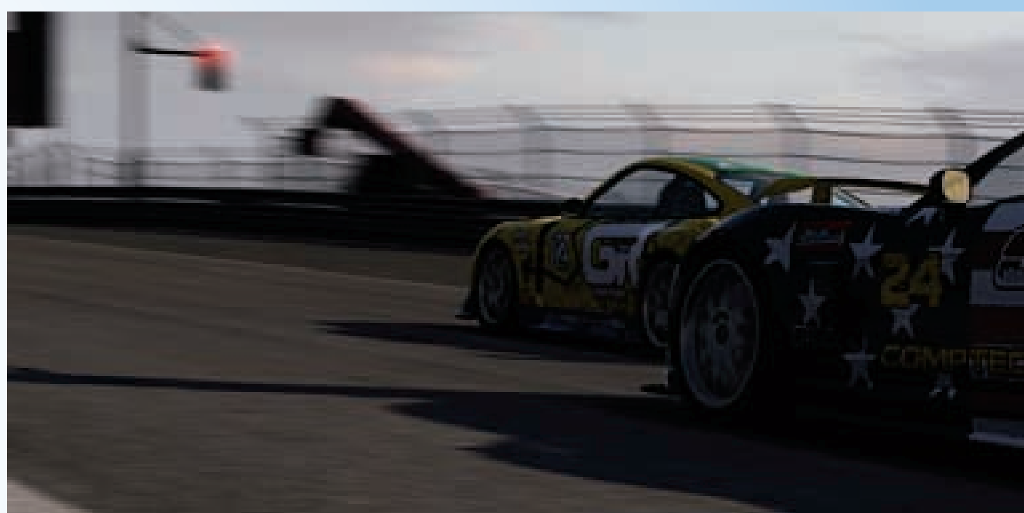
Работа над движком Shift была начата два года назад. Помимо эффектных столкновений





и просто красивых моделей автомобилей он позволяет себе и некоторые излишества. На трассе, например, заметны заплатки из свежего асфальта. Колеса сбившегося с пути болида без стеснения мнут траву, оставляя за собой колею. Горячий воздух мешает обзору, чуть искажая пространство. Смена времени суток не только включает фары всех участников гонки, но и полностью меняет отражения, блики на полированных кузовах, тени и освещенность всех окружающих трассу объектов. На больших скоростях кабина и приборная панель смазываются и словно утекают за границы экрана, давая гонщику максимальный обзор дороги. Пыль, грязь из-под колес, выхлопные газы, следы резины – вещи, которыми в гонках давным-давно никого не удивишь, здесь смотрятся очень достоверно и... не отвлекают, что ли. Направив несколько раз машину навстречу остальным гонщикам и насладившись неразберихой на трассе, мистер Содерланд переходит к главному: «Мы все любим серию Grand Turismo, но в этой игре автомобили не ведут себя, как ведут машины на дороге».
Разработчики советуют попробовать все представленные в демо авто. На сегодня это продукция концернов Porshe, Audi, Lotus, Shelby, Chevrolet (очередная модификация Corvette) и экзотическая Pagani Zonda. В полную версию игры будут включены порядка восьми десятков авто самых разных ценовых категорий и классов, а зная любовь Need for Speed к шикарным тачкам, можно с уверенностью ждать чего-нибудь необычного. Помимо очевидных различий во внешнем виде и интерьерах кабины машины совершенно по-разному ведут себя не только на трассе, но и на различных видах покрытий. Вылетевшая, например, на песок Porshe 911 требует почти хирургической







BRANDS HATCH

Героиня нескольких гоночных игр – трасса Brands Hatch находится в Великобритании, в графстве Кент. С 1964 по 1986 год здесь прошло 12 Гран-при Великобритании и два Гран-при Европы.
На трассе Brands Hatch состоялся самый первый этап серии A1GP, в 2005 году. Кроме того, на трассе проводит свои этапы чемпионат среди легковых автомобилей (WTCC) и мировой супербайк (WSBK) – гонки проходят на кольце Гран-при (оно использует полную длину трассы. Кроме него существует «кольцо Индии», названное так по причине того, что было создано для проведения этапов американской серии ИндиКар). Использование этого варианта трассы в последнее время сокращается из-за жалоб местных жителей на высокий уровень шума.



ЛЮБИТЕЛЯМ ГОНОК ОТ ГОНЩИКОВ

Мы бы, наверное, не стали так слепо верить словам Патрика о суровом реализме будущей игры, если бы не одно обстоятельство. Глава EA Games Europe, оказывается, настоящий фанат раллийных гонок и сам принимал участие в Toyo Tires 24H Dubai 2009, о чем, кажется, готов рассказывать в каждом интервью. Будем надеяться, этот опыт позволит передать настоящие ощущения соперничества на трассе. И да, мы, пользуясь случаем, поздравляем Патрика Содерланда и его товарищей. Пятое место – очень неплохо для начинающей команды!



Самое приятное: все эти Audi и Shelby мнутся, царапаются и теряют стекла в многочисленных авариях.









точности в управлении: пережал газ – машина начинает волчком крутиться на месте и успокаивается, только ткнувшись в ограждение. Учиться водить придется несколько раз: помимо стандартных опций ручной/автоматической коробки передач и помощи при вхождении в поворот предусмотрены разные режимы «симуляторности». Максимальный реализм, если верить все тому же Патрику, подарит абсолютно натуральные ощущения от вождения. Оставим это высказывание на совести главы EA Games Europe, все-таки у него побольше опыта в раллийных гонках.

ВОКРУГ СВЕТА ЗА ОДИН ПРИСЕСТ

Прессе разрешили покататься по двум трекам: неопределенной трассе в Лондоне с совершенно потрясающими, хоть и географически неверными Биг Беном, колесом обозрения, Тауэром и Тауэрским же мостом и знаменитому Brands Hatch. О возможности появления в игре не круговых трасс создатели игры пока говорить отказываются. Случайные погодные условия немного разнообразят заезды: темнота и туман дезориентируют, дождь, как легко понять, сделает трассу скользкой. В лучших традициях NFS на трассах тут и там расставлены разные неприятные препятствия. Только ты, скажем, вырываешься вперед и набираешь необходимую скорость, как игра преподносит длительный слепой поворот и неприметный сначала бетонный столб именно в той точке, где оказывается твоя машина. Пока ты, чертыхаясь, возвращаешься к гонке, противники уходят далеко вперед. Искусственный интеллект оппонентов, к слову, оставляет приятные ощущения. Гонщики ведут себя в меру агрессивно, толкаются и пытаются не дать уйти в отрыв, однако и сами совершают ошибки. Несколько раз я наблюдал, как AI вполне сознательно врезался в бок вражеской машины, переворачивая ее или отправляя вон с трассы. Самое приятное: все эти Audi и Shelby мнутся, царапаются и теряют стекла в многочисленных авариях. Довести, правда, машину до полной недееспособности нельзя: худо-бедно она будет ехать даже после лобового столкновения на полной скорости. У создателей другая философия, они хотят заставить пользователя бояться попадать в аварию. После катастрофы все элементы на экране на несколько секунд остаются нечеткими, расфокусированными, а из колонок доносится тошнотворный гул. Продолжать соревнования в таких условиях нечего и думать. Впрочем, возможно, в полной версии будет режим тотального реализма, где закончить гонку можно будет после единственной аварии.

ВЕЧЕР В ГАРАЖЕ

Увы, покопаться в настройках авто нам не дали, хотя эта часть тоже предусмотрена в Shift. Поговаривают, будто EA приготовила какое-то невероятное количество лицензированных запчастей: самостоятельно можно будет настроить буквально каждый узел любимой тачки. Отложим рассказ о них до следующей встречи с Shift? Непременно. PG





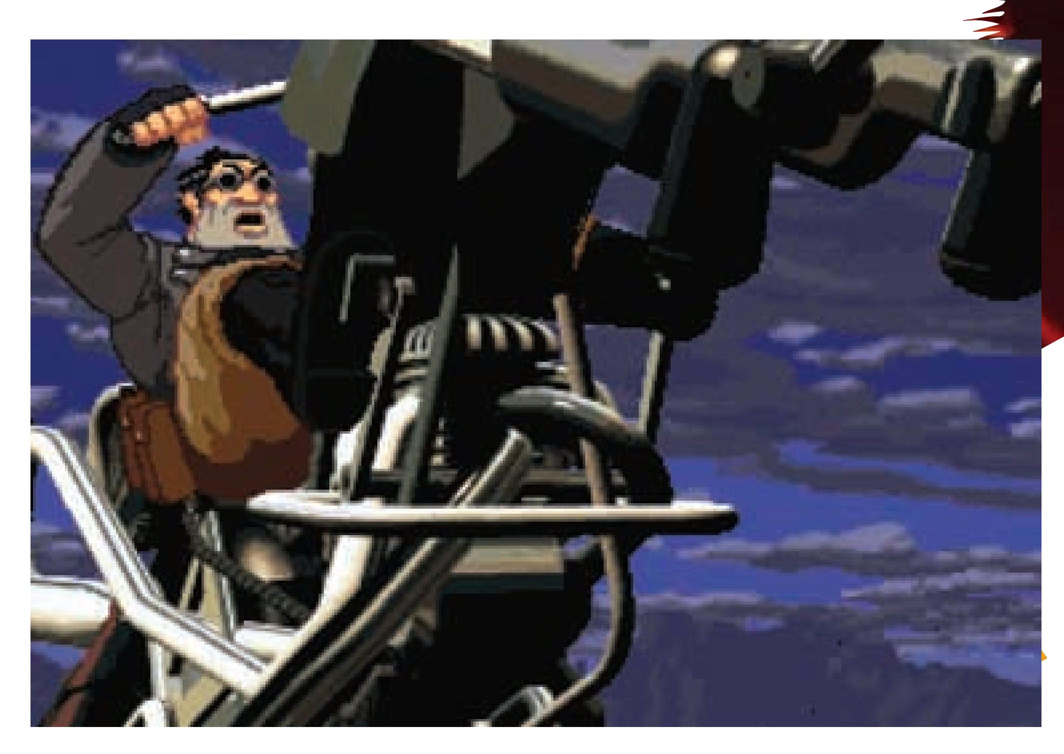
СУМАСШЕДШИЙ ДОМ НА ВЫЕЗДЕ

ГОНКИ ВО ВСЕМ ИХ МНОГООБРАЗИИ И… БЕЗУМИИ!



ТЕКСТ:
ИВАН ГУСЕВ

Гонки и погони – неотъемлемые элементы современной поп-культуры. Каждый мало-мальски уважающий себя режиссер боевиков вставляет в свой фильм сцену преследования. Помнишь финал «Безумного Макса 2»? А как в «Терминаторе 2» Шварценеггер с мальчишкой удирали на мотоцикле от Т-1000? Ну и, конечно, нельзя проигнорировать прошлогоднего «Темного рыцаря» – Джокер за рулем воистину прекрасен.
Игры – часть поп-культуры и, значит, без гонок никак. Причем «веселые старты» и погони можно встретить не только в racing-проектах. Сегодня прокатиться предлагают в каждой второй игре. Тренд такой в игровой индустрии: герой побегал-поездил-пострелял. Впрочем, не в этом дело. Редакция Правильного в ходе очередного застольного диспута попыталась составить TOP10 запоминающихся, отвязных гонок, которые иначе, чем фразой «дурдом на колесах», и не охарактеризовать. Естественно, каждому запало в душу что-то свое, поэтому рейтинг получился чудной. В нем не нашлось места Need for Speed и многим другим сугубо гоночным аркадам и симуляторам. Зато в чарт попал квест. И RPG. И даже World of Warcraft – куда же без нее в наши дни. Да что мы вам тут рассказываем. Читайте материал!



01 FULL THROTTLE

Хэви-метал-приключение Full Throttle Тима Шефера (Tim Schaefer) было заряжено агрессией. В ней можно было что угодно осмотреть и… пнуть. Впрочем, игра, посвященная суровым будням байкеров, вряд ли могла быть иной. Пусть даже это адвенчура, жанр, в котором умереть сложнее, чем застрелиться из пальца. Бен Троттл, главный герой Full Throttle, «упакованный» в кожу, разъезжал на крутом байке. «Когда я на дороге, я непобедим, – говорил он с интонациями царя мира (или хотя бы короля дороги). – Никто не способен остановить меня… (тут Бен замечал байкера из враждебной банды)… Но некоторые пытаются…» Наездники «железных коней» сближались и на полном ходу начинали отчаянно пихаться и дубасить друг дружку пудовыми кулаками. Драки на мотоциклах сами по себе смотрятся комично, но сопутствующий действию обмен угрозами веселит еще больше. Правда, управление пошаливало, но это не очень расстраивало. Даже если громиле из враждебной группировки и удавалось скинуть Бена с байка, наступало затемнение и сцена драки повторялась. До победного конца. А чего ты хотел, это же квест!

02 CHAMPIONSHEEP RALLY

Championsheep Rally (в России известна под именем «Овцегонки») хоть и кажется на первый взгляд бюджетным шлаком вроде Crazy Frog Racer, на проверку оказалась неплохой, веселой игрой. Ну да, про гонки овец. Во всех этих блеющих забегах по горам по долам есть задорная сумасшедшинка. Особенно в че-е-е-емпионате хороши «заезды» на выживание – после каждого круга волк утаскивает овечку, бегущую последней. И уверяем, победить ох как непросто. Другие овцы, знаешь ли, тоже хотят жить. Поэтому когда твоя «ведомая» на последних секундах, сделав невероятный прыжок, опускается на спину соперницы, бегущей впереди, и обгоняет ее у самого финиша, радуешься почти так же сильно, как в какой-нибудь GRID. В режиме сплит-скрин можно побегать вчетвером. Согласны, желание странное, почти противоестественное, но в шумной компании все простительно.
Кстати, из похожего вспоминается Ostrich Runner («Страусиные бега») от российской студии Geleos. Ага, той самой, что по-геростратовски решительно прославила свое имя отечественным «убийцей NFS» – Lada Racing Club.

Игры – часть поп-культуры и, значит, без гонок никак. Причем «веселые старты» и погони можно встретить не только в racing-проектах.





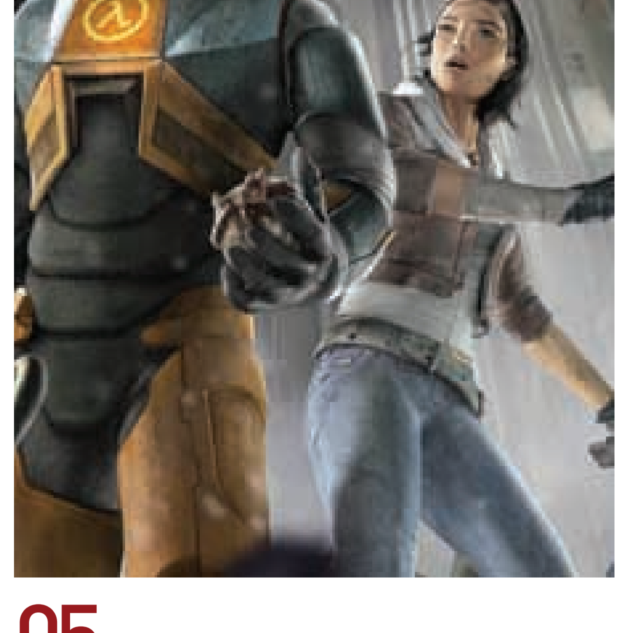
03 DRIVER

Гоночный экшен Driver, навеянный «Водителем» Уолтера Хилла и телесериалом «Старски и Хатч», был выдающейся игрой. Хотя, казалось бы, что в нем такого необычного? В игре рассказывалась история Таннера, нью-йоркского копа, работающего под прикрытием. Он первоклассный водитель и должен втереться в доверие к боссам могущественного преступного синдиката. Предстоит участвовать в соревнованиях, преследовать врагов и удирать от полиции, таранить витрины и – как же без этого! – спасать любимую девушку. Заодно проездом нужно еще и предотвратить покушение на президента США, но это уже так, пустяки. Действие Driver разворачивается в 70-х годах прошлого века на улицах четырех американских мегаполисов: Майами, Сан-Франциско, Лос-Анджелеса и Нью-Йорка. Города воссозданы с королевским размахом – приятно посмотреть по сторонам. И пусть даже в Driver тебя никогда не преследовали больше, чем четыре полицейские машины (на большее мощности компьютеров не хватало), адреналин бил, как во время просмотра лучших сцен «Перевозчика». Безжалостные копы готовы были растерзать тебя за малейшее нарушение ПДД. Апофеозом гоночной лихорадки становился последний заезд, в котором нужно доставить в безопасное место президента США. Задание было настолько сложным, что многие смогли справиться с ним, лишь воспользовавшись читом «Невидимость».



04 FINAL FANTASY 7

Final Fantasy 7 – великая, полная нефальшивого драматизма ролевая игра. Однако есть в ней одна мини-игра, когда забываешь про всю сложность интриги и непростые отношения героев и просто веселишься. Речь не о сноубординге и не о гонке на мотоциклах, хотя обе эти забавы хороши. Речь о знаменитых бегах чокобо, победа в которых – единственный способ для Клауда и компании выбраться из тюрьмы. Чокобо, если кто не в курсе, брендовое существо серии Final Fantasy, большая ездовая птица, похожая на цыпленка-переростка. Когда победишь в гонке, получишь багги. Несмотря на то что забег непростой (к управлению чокобо нужно приноровиться), проиграть невозможно. В случае провала мини-игра просто перезапустится. Любопытный момент: в PC-версии гонка на чокобо запомнилась прежде всего тем, что на ней игра выдавала ошибку и вылетала. До сих пор Chocobo Racing Patch – необходимый элемент установки Final Fantasy 7.



05 HALF-LIFE 2

Half-Life 2 – культовый шутер. Собственно, это было известно еще до выхода игры. Однако мало кто предполагал, что Half-Life 2 сможет удивить в «неродном» жанре. Оказалось, во второй «Халфе» и кататься весело! Четвертая глава – «Радиоактивные воды» – до сих пор вспоминается столь же ясно, как будто вчера прошел. Гонять пришлось по каналу на глиссере, легкой быстроходной лодке с воздушным винтом. А на «хвосте» висит вертолет, разбрасывающий бомбы, словно сеятель – зерна пшеницы.

В Valve Software трудятся гении режиссуры. Разработчики четко рассчитали, как сделать так, чтобы мы говорили «вау» не реже трех раз в час. Сцена вертолетной погони была поставлена на отлично. Там разместили крутой трамплин, здесь обрушили башню, эффектно перегородив путь. Звучит напряженная музыка, кругом все взрывается, лодка «капризничает», заставляя нервничать. Но это только поначалу Фримен удирает. Как только на глиссер установили оружие, Гордон нанес вертолету ответный удар. «Вау…» – выдохнули геймеры, глядя на железный хлам, падающий с небес.

06 HALO: COMBAT EVOLVED

Бронированный джип Вартог стал визитной карточкой серии Halo. Фэны даже построили реальную копию машины и теперь регулярно проводят испытания. Отличительные особенности транспортного средства: Вартог быстр, перевозит до четырех пехотинцев, оснащен пулеметным гнездом. Из недостатков: непрочен и прыгуч (здесь надо винить не конструкторов, а низкую гравитацию).

В первой части Halo управлять Вартогом мог только Мастер Чиф. Остальные пехотинцы, видимо, робели и предпочитали становиться за пулемет. По ходу игры тебе предстоит покататься на военном джипе несколько раз. Наиболее запоминающаяся гонка – в самом конце игры, когда Мастер Чиф по извилистой дороге мчится прочь, спасаясь от взрыва реакторов.

Впоследствии братья по оружию поумнели и научились водить транспорт.

В третьей части, пока не выпущенной на PC, две самые запоминающиеся сцены – это схватка с мобильной крепостью Скарабеем и бегство с планеты, которая вот-вот взорвется. В обеих задействован Вартог.



07 MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN

Про Mafia в преддверии выхода сиквела сказано столько добрых слов, что не хочется повторяться. Поэтому сразу к делу, без вступительных дифирамбов. В игре представлены 60 моделей машин, у каждой из которых есть реальный прототип, бегавший по дорогам в 30-х годах прошлого века. Причем автомобили ведут себя так, как положено, – разогнаться до 100 км/ч за 6 секунд не получится. Модель повреждений проработана: бьются стекла и фары, с хрустом отлетают бамперы, прострелить колесо или бензобак – не проблема. Можно поломать коробку передач или «спалить» мотор. А учитывая то, что местная полиция глазаста и доставуча, стараешься не лихачить, когда этого не требуется, и водишь аккуратно.

В Mafia много классных гонок. Запомнился уровень, в котором нужно увести из гаража конкурентов суперскоростной болид. Ночь, ты рассекаешь по Лост-Хэвену в футуристической машине, спидометр зашкаливает… Однако большинству геймеров сильнее врезался в память следующий, печально знаменитый уровень с гоночным турниром. Проиграть было нельзя – Дон Сальери поставил большие деньги. Победить же оказалось чертовски сложно! Болид на скорости сильно заносит, а соперники не зевают, так что любая ошибка, допущенная в ходе гонки, не оставляла шансов занять первое место. После многочисленных жалоб разработчики из чешской Illusion Softworks признали, что перемудрили, и выпустили специальный патч, позволяющий снизить уровень сложности гонки или вообще пропустить ее.





В Mafia много классных гонок. Запомнился уровень, в котором нужно увести из гаража конкурентов суперскоростной болид.

08 GRAND THEFT AUTO 4

В играх серии Grand Theft Auto полным-полно славных гонок. Все яркие моменты даже и не припомнишь. В GTA можно на ровном месте устроить ТАКОЕ! Казалось бы, пять минут назад ничто не предвещало бури, и вдруг повсюду армейские. А ты, хитрюга, угоняешь танк, и фиг тебя кто оттуда выкурит. Веселуха!

Прошлогодняя Grand Theft Auto 4 оправдала все надежды. В ней много интересных миссий на колесах, но одной из самых сложных и увлекательных следует признать No Way On The Subway. Нужно убрать двух байкеров. Гнаться за ними приходится на тяжелом чоппере, неповоротливом и своенравном. Но самое гадкое, что байкеры, покатавшись по городу, заезжают в тоннель метро и мчат по шпалам во весь опор. Ты, естественно, за ними. Тут главное – вовремя включить фары и не попасть под поезд. Ощущения дикие: едешь по рельсам в полутьме, палишь по спинам врагов... Когда проезжаешь станцию, люди, дожидающиеся поезда, верещат и умоляют не убивать.

В метро разрешается прикончить только одного байкера. Второму же можно выпустить три обоймы в затылок, все нипочем – покуда не выберетесь на свет божий, его не уложить. Это, конечно, подлость со стороны разработчиков.



09 WORLD OF WARCRAFT



После выхода дополнения World of Warcraft: The Burning Crusade стало возможным обзавестись собственным драконом. Однако получить летающего маунта в частное пользование – задача не из легких. Прежде всего нужно достичь 70-го уровня. Затем тебе предстоит выдержать несколько сложнейших испытаний, в том числе поучаствовать в гонках на драконах. Всего гонок шесть, каждая из них сложнее предыдущей. Уже мало просто обогнать противника, нужно еще уклоняться от метеоров и прочих снарядов. Перед гонкой не помешает раздобыть у кожевенника ездовую приманку – она увеличивает скорость полета на 10 процентов.
Сложнейшее из испытаний – последняя, шестая гонка, в которой нужно победить капитана Скайшеттера. Противник хорош, и его ни в коем случае нельзя далеко отпускать. К тому же очень трудно уворачиваться от назойливых метеоров. Бывалые игроки советуют купить гоблинский эликсир Noggenfogger и пить его до тех пор, пока не станешь маленьким на 10 минут (у зелья разные эффекты, следует пить, пока не выпадет нужная особенность). Когда превратишься в лилипутика, уворачиваться от метеоров сразу станет заметно проще.

10 CARMAGEDDON

Недалекое будущее. Власти никак не могут усмирить банду гонщиков и решают… сбросить на них ядерную бомбу. Ка-бум! Однако мужичок, оказавшийся в эпицентре взрыва, чудом выжил – правда, лишился волосяного покрова и приобрел нехарактерный людям красный окрас. Вскоре Лысый обзаводится стильной красной тачкой с гребнем-бритвой и продолжает бесчинствовать. Можно брать любой из заездов Carmageddon и присваивать титул «самая безумная гонка в истории». Больная фантазия разработчиков выдавала исключительно дикие идеи. Много ли ты знаешь игр, в которых неприязнь водителей к пешеходам является ключевой особенностью геймплея? Едва начинается гонка, запускается обратный отсчет времени. Как только истечет последняя секунда, все кончено – ты проиграл. Однако согласно извращенным законам мира Carmageddon за каждого сбитого пешехода дают дополнительное время. Удачно въехав в толпу, ты получишь минуты, столь нужные на разборки с соперниками. Время добавляют не только за раздавленных людей, но и за прочую живность, например овец или коров. Сбивать пешеходов можно во многих играх (да хотя бы в той же Grand Theft Auto), но только в Carmageddon от этого по-настоящему кайфово. Как приятно на короткое время стать психом и гоняться за посетителями музея, старушками на костылях и жалобно блеющими овечками! **PG**


NecroVisioN
Два мира, одна война


1С
ФИРМА «1С»


MILES
SOUND SYSTEM


The Farm 51


havok


BINK
VIDEO

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

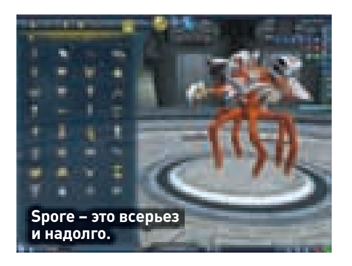
ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Джейсон Холтман, директор департамента по развитию бизнеса компании Valve

Пираты – это необслуженные покупатели. Знаете, почему в России разгул пиратства? Да потому, что русские тоже читают журналы и смотрят телевизор, и они говорят: «Как же я хочу поиграть в эту игру!» А издатель отвечает: «Поиграешь. Через шесть месяцев. Может быть». Когда мы стали выпускать наши игры в России в тот же день, что и в США и Европе, воровство продуктов Valve резко упало.



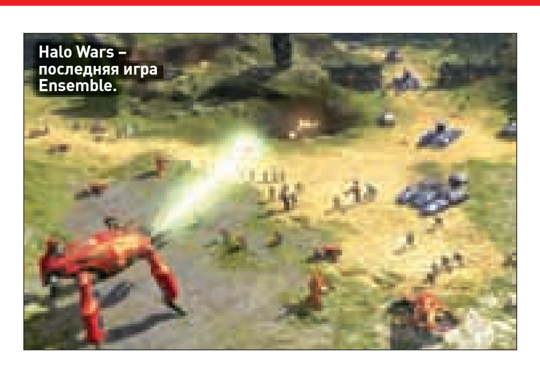


Spore – это всерьез и надолго.

Симулятор эволюции Spore разошелся по свету тиражом больше 2 миллионов экземпляров. В Electronic Arts довольны показателями и намерены развивать новый франчайз. Этой весной выходит первое дополнение Spore Galactic Adventures, созданное на основе пожеланий геймеров. С помощью редактора Adventure Creator ты сможешь создавать свои приключения. После выйдет Spore Creature Keeper, простенькая игра, нацеленная на детей. Также в планах студии EA Maxis – разработка дополнения с сюжетом (игроки очень-очень просят).



ENSEMBLE ЗАКРЫТА, НО ДЕЛО ЕЕ ЖИВЕТ



Halo Wars – последняя игра Ensemble.



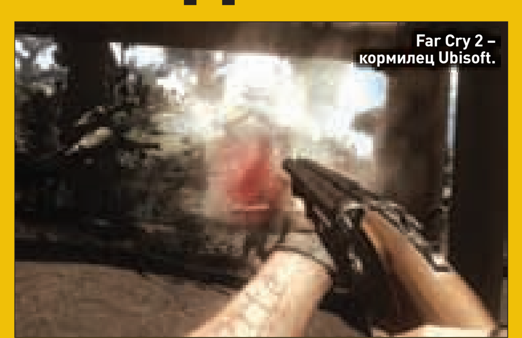
На фото из офиса Ensemble – наброски экшена Agent.

Двери Ensemble Studios закрыты, все сотрудники распущены по домам. Сразу же после того, как мастер-диск стратегии Halo Wars отправили на завод, прошла грандиозная прощальная вечеринка. Ну а потом все сказали друг другу «До свидания» и разошлись.

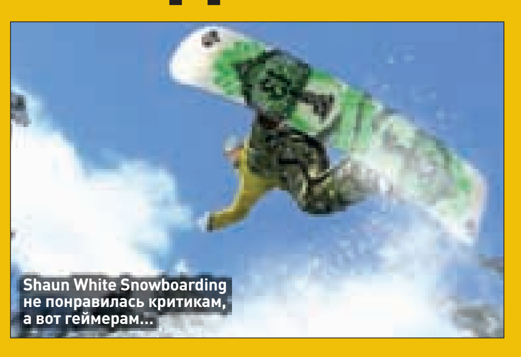
Корпорация Microsoft объявила о своем намерении закрыть Ensemble Studios еще прошлой осенью. Новость стала настоящим шоком для всех, в том числе для сотрудников студии. Шутка ли – по свету продано свыше 20 миллионов экземпляров игр серии Age of Empires. Содержание этой студии обходилось Microsoft недешево, но она никогда не была убыточной. Тем не менее на Ensemble решили сэкономить. Ребятам дали доделать Halo Wars. И все. А ведь в Ensemble зрели очень интересные проекты: фэнтезийная ролевка Sorcerer, Diablo в космосе под названием Nova, платформер Bam, а также Agent, приключенческий экшен в стилистике «Суперсемейки». Все эти игры были задвинуты ради онлайновой многопользовательской игры по мотивам Halo. Студия работала над ней больше двух лет, но в конце концов Microsoft зарубила Halo Online.

Есть мизерная надежда, что некоторые проекты Ensemble Studios все-таки будут доделаны. Далласская студия закрыта, однако ее сотрудники не хотят расставаться. Они открывают две новые компании. Удачи!

ASSASSIN'S CREED 2 ВЫЙДЕТ В ЭТОМ ГОДУ



Far Cry 2 – кормилец Ubisoft.



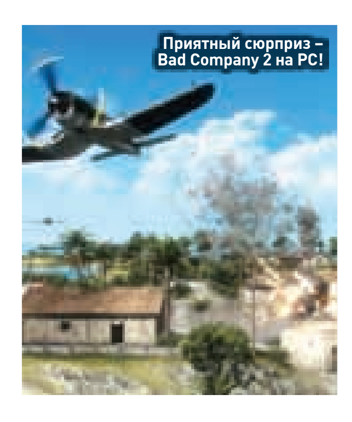
Shaun White Snowboarding не понравилась критикам, а вот геймерам...

Пока коллеги плодят безработных, в Ubisoft подсчитывают прибыль. Доходы французской компании растут. Под занавес прошлого года очень хорошо покупали шутер Far Cry 2 (тираж – 2.9 миллиона экземпляров), симулятор сноубординга Shaun White Snowboarding (2.3 миллиона) и Prince of Persia (2.2 миллиона – только за декабрь). Многие издатели были бы счастливы показателям «Принца», но в Ubisoft бурчат, что надеялись продать больше.

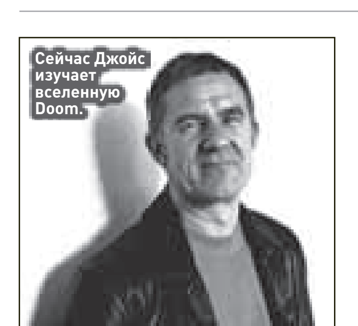
В 2009 году французы делают ставку прежде всего на Assassin's Creed 2. Глава Ubisoft Ив Гильмо (Yves Guillemot) подтвердил, что экшен выйдет до Рождества. По слухам, действие игры разворачивается в годы французской революции.

Также Ubisoft наметила на этот год релиз Splinter Cell: Conviction – приквела ковбойского шутера Call of Juarez, очередного экшена о черепашках ниндзя и игры из серии Ghost Recon. Журналисты предполагали, что речь идет о шутере Advanced Warfighter 3, но нет, издатель готовит абсолютно новый проект во вселенной Ghost Recon. Также стало известно о задержке релиза хоррор-экшена I Am Alive (теперь релизное «окно» – до марта 2010 года).




Приятный сюрприз – Bad Company 2 на PC!

Издатели грозятся поставить крест на PC как игровой платформе. Однако слова расходятся с делом. Да, Ubisoft не будет выпускать дополнительный контент к Prince of Persia на «персоналке», только на консолях. Зато «Юби» подтвердила существование PC-версии хоррор-экшена I Am Alive. Во второй половине 2009 года, по данным партнеров компании Capcom, выйдет порт Resident Evil 5. Electronic Arts разрабатывает шутер Battlefield: Bad Company 2 не только для консолей, но и для PC (дата релиза – следующая зима). Ну а в 2010 году на персоналке появится фантастическая ролевка Mass Effect 2.


Сейчас Джойс изучает вселенную Doom.

В мае 2007 года студия id Software призналась, что работает над шутером Doom 4. Никаких деталей о проекте пока неизвестно. Предполагается, что действие игры развернется, как всегда, в космосе и в аду. Геймеры никогда не требовали от Doom сюжетных изысков, однако в id решили не экономить на сценаристе и наняли британского писателя Грэма Джойса (Graham Joyce), обладателя четырех премий British Fantasy Award. В романах Джойса переплетены фэнтези, фантастика и хоррор. Писатель он, возможно, неплохой, однако сценарии игр раньше не сочинял. Да и с серией Doom не особо знаком. Осилит ли?



ДЖОЛИ БОЛЬШЕ НЕ ЛАРА КРОФТ


Джоли завязала с археологией.


Меган Фокс метит на роль Лары Крофт.

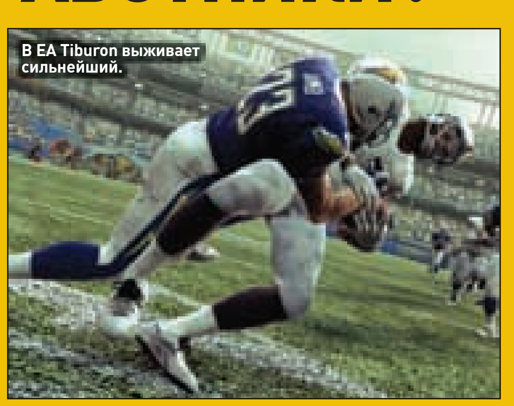
Газета The Hollywood Reporter поведала миру о готовящемся перезапуске киносерии Tomb Raider. Третий фильм о расхитительнице гробниц преподнесет фэнам Лары немало сюрпризов. Изменится все: биография мисс Крофт, ее враги, друзья и любовники.

Производством картины занята кинокомпания Warner Bros. Напомним, предыдущие два фильма были сняты Paramount Pictures. Потом кинoправа вернулись к издателю игровой серии – Eidos. Однако последняя сейчас отчаянно нуждается в деньгах. В минувшем декабре корпорация Time Warner увеличила свой пакет акций Eidos до 19.92 процента. Передача прав на экранизацию Tomb Raider стала частью сделки. Поговаривают, Time Warner уже в этом году может полностью поглотить Eidos, ведутся переговоры. Если все так, тогда понятно, почему британский издатель столь легко расстался с кинoправами.

Почти со стопроцентной уверенностью можно говорить о том, что в третьем фильме Лару Крофт будет играть не Анджелина Джоли (Angelina Jolie). Больно уж дорогая актриса, а продюсеры не хотят рисковать. К тому же сама Джоли потеряла интерес к образу Лары. По слухам, роль расхитительницы гробниц может достаться сексапильной Меган Фокс (Megan Fox), которую ты, возможно, помнишь по фантастическому боевику «Трансформеры». А что, неплохой выбор!

EA НЕ НУЖНЫ РАБОТНИКИ?


FIFA 09 – самый успешный спортивный симулятор EA.


В EA Tiburon выживает сильнейший.

Начав увольнять людей, руководство Electronic Arts теперь не может остановиться. А куда деваться, если в последнем квартале 2008 года компания потеряла 641 миллион долларов?! Обычно под Рождество игры покупают хорошо, но сейчас кризис, и геймеры стали разборчивыми. Больше всех денег для EA заработал футбольный симулятор FIFA 09, его тираж – 7.8 миллиона экземпляров. Аркадный автосимулятор Need for Speed Undercover, несмотря на плохие рецензии, купили 5.2 миллиона игроков. Ужастик Dead Space и паркур-экшен Mirror's Edge взяли планку в миллион копий каждый, так что сиквелы, скорее всего, не заставят себя ждать.

В прошлом году боссы EA собирались сократить 6 процентов работников издательства. Теперь речь идет об 11 процентах, или 1100 сотрудниках. Будут закрыты 11 студий разной величины и значимости. EA Black Box, занимавшаяся серией Need for Speed, расформирована. Из 350 «бойцов» оставлена сотня, которую перевели в EA Canada. Полным ходом идут увольнения в EA Tiburon (серия Madden NFL), Pandemic Brisbane (Destroy All Humans!) и EALA (Command & Conquer: Red Alert 3).

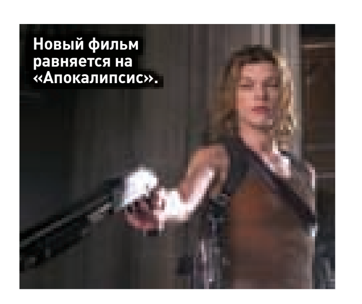
ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Рэй Музика, исполнительный директор компании BioWare

Слухи о смерти PC как игровой платформы сильно преувеличены. На самом деле ее популярность растет! Сегодня куда больше людей играют на персоналке, чем раньше. И они тратят больше денег на компьютерные игры, чем в прежние времена, – просто делают это иначе. Да, я говорю об онлайновых многопользовательских проектах. А сколько народа играет в разные казуалки и флеш-игры!





Новый фильм равняется на «Апокалипсис».

Появилась первая информация об очередном, четвертом по счету фильме «Обитель зла». Она не подтверждена официально, но кажется достоверной. Итак, сценарий написан режиссером первой части Полом Андерсоном (Paul Anderson), однако снимать кино будет не он. Кто именно, пока не ясно. Люди, видевшие сценарий, утверждают, что он напоминает «Обитель зла: Апокалипсис», но диалоги лучше. Милла Йовович (Milla Jovovich) – снова в роли «Проекта Элис». Съемки пройдут в Токио и Торонто (канадский город будут выдавать за Аляску).

ФАКТ

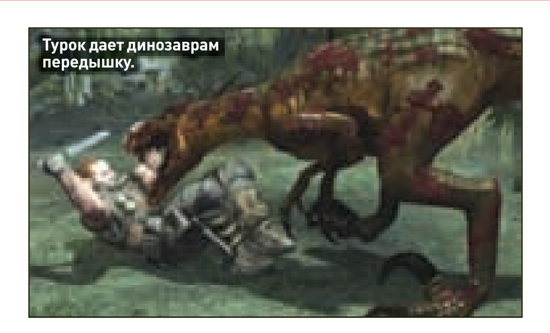


1.25

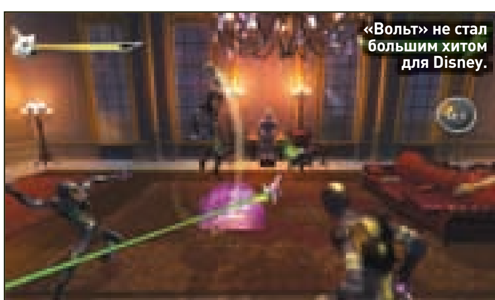
миллиона матчей

в FIFA 09 ежедневно проходят в онлайне

ДИНОЗАВРЫ МОГУТ СПАТЬ СПОКОЙНО



Турок дает динозаврам передышку.



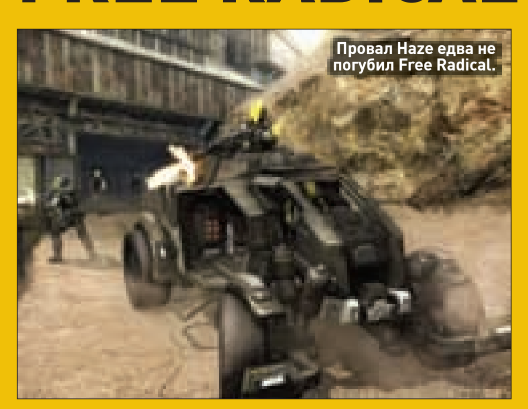
«Вольт» не стал большим хитом для Disney.

Сокращения, сокращения, сокращения… Вот что творится сейчас в игровой индустрии. И Disney Interactive Media Group, подразделение, занимающееся интерактивными развлечениями, – не исключение. В 2008 году денег заработали на 13 процентов больше, чем в 2007-м, но в результате вместо прибыли получили убытки. Минус 45 миллионов баксов – только в последнем квартале 2008-го.

Не удивительно, что в принадлежащей Disney канадской студии Propaganda Games были уволены 30 сотрудников. По слухам, уведомления о сокращении были выписаны в связи с закрытием еще не анонсированного шутера Turok 2. Правда, представитель Disney заявил, что компании по-прежнему принадлежат права на разработку игр про потрошителя динозавров, и все возможно. Он также пояснил: несмотря на уменьшение штата, в Propaganda Games по-прежнему работают две команды – каждая над своим секретным проектом.

Еще 20 человек отправились на биржу труда в результате объединения двух диснеевских студий: Avalanche Software (не путай с Avalanche Studios, «мамой» экшен-серии Just Cause) и Fall Line Studios. Обе эти компании расположены в Солт-Лейк-Сити и занимаются производством игр по мотивам мультфильмов («Вольт», «Цыпленок Цыпа» и т.д.), так что слияние должно пройти безболезненно.

CRYTEK КУПИЛА FREE RADICAL DESIGN



Провал Haze едва не погубил Free Radical.

В конце прошлого года британская студия Free Radical Design (серия TimeSplitters, Haze, Second Sight) оказалась на пороге разорения. Ноттингемская компания потеряла контракт на разработку многопользовательского шутера Star Wars: Battlefront 3 (по слухам, проект передали Pandemic Studios, создавшей первые две части серии). Не сумев найти финансирования для TimeSplitters 4, руководство компании уволило 140 сотрудников, а оставшихся 40 отправило по домам – сидеть и ждать.

Переговоры о продаже Free Radical Design удивительно быстро увенчались успехом. Студию со всем имуществом и креативными наработками приобрела немецкая компания Crytek, всем хорошо знакомая по шутерам Far Cry и Crysis. Free Radical Design переименована в Crytek UK. Теперь у Crytek есть филиалы в Венгрии, Болгарии, Южной Корее, Великобритании и на Украине.

Пока неизвестно, чем будут заниматься сотрудники бывшей Free Radical Design. Возможно, им разрешат доделать TimeSplitters 4. Боссы Crytek также заявили, что отныне англичане будут использовать не свои технологии, а движок CryENGINE 2.

Ходят слухи: TimeSplitters возвращается!

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

на 6 месяцев – 1300 руб.
на 12 месяцев – 2300 руб.
(со скидкой)

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   - по электронной почте **subscribe@glc.ru;**
   - по факсу **8 (495) 780-88-24;**
   - по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «   »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________________ 200   г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом __________ корпус __________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)
Назначение платежа | Сумма
Оплата журнала «____________________»
с 200 г.
Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)
Назначение платежа | Сумма
Оплата журнала «____________________»
с 200 г.
Ф.И.О.
Подпись плательщика

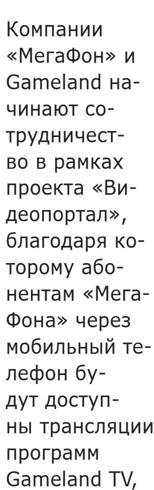
Кассир





Сиквел выйдет спустя 30 лет после первой части.

Компания Disney готовится к съемкам фантастического фильма TR2N, сиквела культовой картины 80-х годов, посвященной видеоиграм. Сюжет сочинили сценаристы сериала «Остаться в живых», режиссером выступит Джозеф Косински (Joseph Kosinski), сделавший имя на классных рекламных роликах Halo 3 и Gears of War 2. Disney также намерена выпустить игру по мотивам фильма и ищет, кому бы доверить важный проект. Поскольку сейчас в компании крупные сокращения, вполне возможно, задание достанется не внутренней студии, а «людям со стороны». Премьера фильма и игры запланированы на 2011 год.

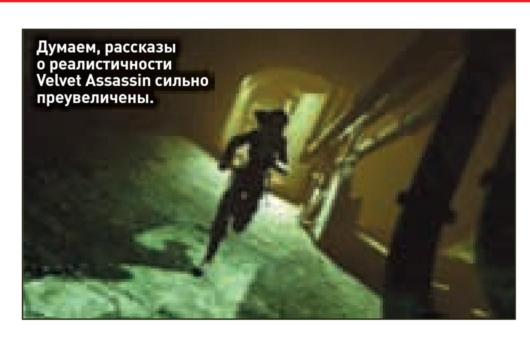



Не расставайся с любимыми программами никогда!

Компании «МегаФон» и Gameland начинают сотрудничество в рамках проекта «Видеопортал», благодаря которому абонентам «МегаФона» через мобильный телефон будут доступны трансляции программ Gameland TV, «Тачки ТВ» и «Гаджеты ТВ». Для того чтобы воспользоваться услугой, достаточно зайти через телефон на WAP-портал МегаФон PRO wap.megafonpro.ru, далее раздел главного меню Видео, подраздел Видеопортал, или использовать прямой адрес wap.megafonpro.ru/vp. По всем вопросам, связанным с подключением услуги, можно обращаться в центр технической поддержки МегаФона 0500.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

VELVET ASSASSIN НЕ МОЖЕТ БЕЗ МОРФИЯ


Думаем, рассказы о реалистичности Velvet Assassin сильно преувеличены.

Когда в прошлом году стало известно, что Fallout 3 не выйдет в Австралии, поскольку наркотики в этой игре зачастую оказывают благоприятный эффект на персонажа, Bethesda Softworks пришлось прибегнуть к цензуре. Разработчики убрали все намеки на реально существующие наркотики. Что характерно, изменениям подверглась не только австралийская версия игры, но также американская и европейская. Оно и понятно – в электронных продуктах нынче опасно «баловаться наркотиками». Однако издательство SouthPeak Interactive и немецкая Replay Studios принципиально не желают вырезать из своей игры наркотики. Героине экшена Velvet Assassin Вайолет Саммер частенько приходится использовать морфий, чтобы замедлить время и выполнить смертоносную атаку. Разумеется, нашлись люди, которые утверждают, будто бы игра поощряет применение наркоты.
– Мы хотим, чтобы Velvet Assassin была исторически правдивой игрой, – отбивается представитель SouthPeak Обри Норрис (Aubrey Norris). – Всем известно, что во время Второй мировой войны морфий широко использовался как болеутоляющее. Его принимали и оперативники, и солдаты. Мы ни в коем случае не пытаемся оправдать наркотики.
Такова история! А нам кажется, что SouthPeak просто пиарит свой экшен. Скандальная слава – тоже реклама.

Издатель уверяет: Вайолет – не наркоманка!

THE SIMS 3 ПРИДЕТСЯ ПОДОЖДАТЬ


Фэны The Sims в ярости – третью часть задержали!


Новая дата релиза The Godfather 2–7 апреля.

Иногда, когда все валится из рук, важно взять паузу, хорошенько все обдумать и лишь потом вновь браться за дело. Примерно так решило поступить руководство Electronic Arts. «Электроники» задержали релиз сразу трех хитов: The Sims 3, Dragon Age: Origins и The Godfather 2. The Sims 3 не появилась в магазинах 20 февраля, как было обещано. Новая дата выпуска – 2 июня. Глава EA Джон Ричительло (John Riccitiello) так прокомментировал задержку: «The Sims 3 – наш самый важный проект в 2009 году. Нам нужно еще немного времени, чтобы хорошенько отрекламировать продукт».

Ролевую игру Dragon Age: Origins от BioWare притормозили из бизнес-соображений. PC-версия практически готова, а вот консольная пока нет. Убоявшись «скормить» проект пиратам и не получить прибыли, «электроники» передвинули дату премьеры Dragon Age на вторую половину года. Теперь компьютерная и консольная версии выйдут одновременно.
Продолжение гангстерского экшена The Godfather 2 попридержали, чтобы не конкурировать с прошлогодними хитами, которые сейчас продаются со скидкой. Релиз игры случится в апреле.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Юдзи Нака, создатель ежика Соника

С тех пор как вышла первая игра о Сонике, меня все время спрашивают об одном и том же: как я додумался до такого персонажа? Что меня вдохновило? Одно время меня это раздражало, но я уже давно привык к этим вопросам. Мне попросту все равно. В 2006 году я ушел из компании Sega и больше не имею отношения к разработке новых игр о Сонике. Честно говоря, я ничуть об этом не жалею.





Так Индиана выглядел в 2006-м.

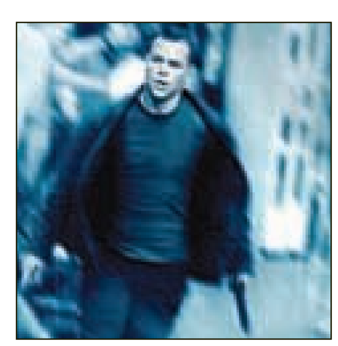
В 2006 году компания LucasArts анонсировала новую игру о приключениях Индианы Джонса. Парни обещали использовать несколько инновационных технологий, включая движок Euphoria, умеющий «на лету» анимировать движения и мимику. Потом об игре долго ничего не было слышно. Стали поговаривать, что проект закрыт. Однако это не так. Игра для консолей нового поколения (и надеемся, PC) находится в разработке и использует движок экшена Star Wars: The Force Unleashed. «Лукасартовцы» говорят, она классно выглядит.



ELECTRONIC ARTS НАНЯЛА ДЖЕЙСОНА БОРНА



После The Bourne Conspiracy компания Activision рассталась с Борном.



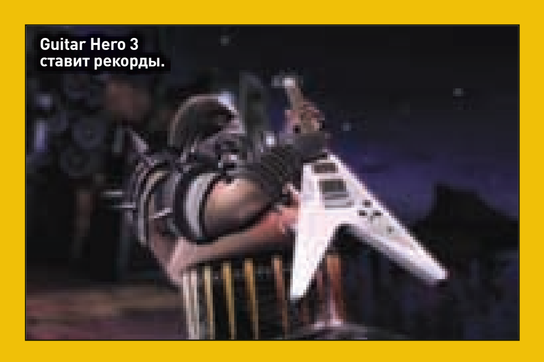
У EA нет прав на использование внешности Мэтта Дэймона.

Воистину шпионские интриги развернулись вокруг прав на разработку игр по мотивам книг Роберта Ладлэма (Robert Ludlum). Писатель известен в первую очередь по серии книг об агенте с амнезией Джейсоне Борне. До лета прошлого года права принадлежали Vivendi Games. Компания даже выпустила одну игру – экшен The Bourne Conspiracy.

После слияния с Activision боссы Vivendi почему-то утратили интерес к Борну, и права были выкуплены обратно Ludlum Entertainment. Фирма, представляющая интересы наследников Роберта Ладлэма, пообещала найти нового партнера в мире электронных развлечений. И знаешь, кому достались права? Electronic Arts, главному конкуренту Activision Blizzard. Сумма сделки держится в секрете. Известно только, что договор заключен на несколько лет и охватывает все литературное наследие Ладлэма, а не только книги про Борна. Однако первая игра в рамках соглашения будет, конечно же, об агенте, утратившем память.

Разработка экшена поручена шведской Starbreeze Studios (The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay), дата релиза не сообщается. Это уже второй совместный проект «электроников» и Starbreeze. Первый носит кодовое название Project RedLime и является ремейком классического EA-франчайза. По слухам, речь о стратегии Syndicate.

МЕТАЛЛИЧЕСКИЙ БОГ ВСТУПАЕТ В ИГРУ



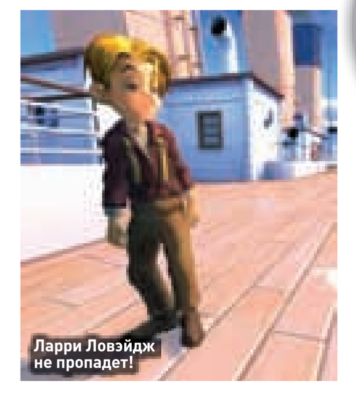
Guitar Hero 3 ставит рекорды.

Металлический бог собственной персоной.

Эксперты утверждают, что интерес к музыкальным играм пошел на спад. Продажи действительно несколько снизились, однако и Guitar Hero, и Rock Band продолжают приносить сумасшедшие деньги. В частности, Guitar Hero 3: Legends of Rock недавно стала первой не MMO-игрой, заработавшей миллиард долларов (раньше это удалось только World of Warcraft). Геймеры скачали 21 миллион песен для игр этой серии, и каждая из них принесла дополнительную «копеечку» издателю.

Activision Blizzard собирается развивать успех Guitar Hero. Глава компании Бобби Котик (Bobby Kotick) недавно объявил, что в этом году будет выпущена новая музыкальная ритм-игра – DJ Hero. Проект FreeStyleGames поступит в продажу вместе со специальным контроллером, и геймеры смогут крутить диски и микшировать композиции.

Тем временем вокалист хэви-метал-группы Judas Priest Роб Хэлфорд (Rob Halford), которого фэны прозвали «металлическим богом», запатентовал игру под названием Metal God. То ли рокер просто решил застолбить звучное название, то ли стоит ждать анонса. Игровая рок-революция продолжается!


Ларри Ловэйдж не пропадет!

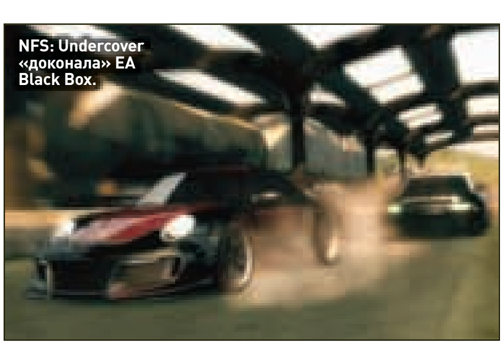
Хоррор-экшен по мотивам популярной киносерии «Пила» создавался компанией Brash Entertainment. После ее банкротства проект был заморожен, однако, поскольку разработка зашла довольно далеко, нашелся покупатель. Японское издательство Konami выкупило права на игровую адаптацию «Пилы» у киностудии Lionsgate. Saw: The Video Game будет доделана ребятами из сиэтлской Zombie Studios. Игра выйдет этой осенью, одновременно с премьерой ужастика «Пила 6».
Есть хорошие новости и для фэнов адвенчуры Leisure Suit Larry: Box Office Bust. Игру, потерявшую в прошлом году издателя, «подобрала» Codemasters.

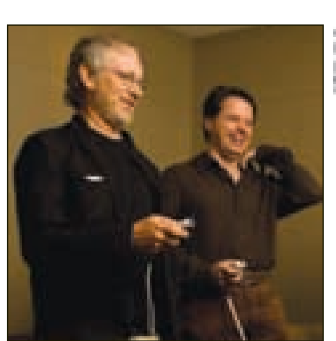

Пока Fable 2 – Xbox-эксклюзив.

Fable 2 стала одной из лучших ролевых игр прошлого года. Расстраивает лишь то, что пока новая RPG студии Lionhead существует только в версии для консоли Xbox 360. Все почему-то были уверены, что анонс порта на персоналку не заставит ждать. Но нет. Один из сотрудников Lionhead недавно оставил сообщение на форуме игры: «Мы не работаем над PC-версией Fable 2». Журналисты ухватились за эту фразу и обратились напрямую в Microsoft. Дескать, если Lionhead не делает, может, вы кого другого подрядили на проект? В Microsoft нахмурили брови и отказались от комментариев. Вот и гадай теперь.

ХОДЯТ СЛУХИ

СПИЛБЕРГ ВЫХОДИТ ИЗ ИГРЫ?

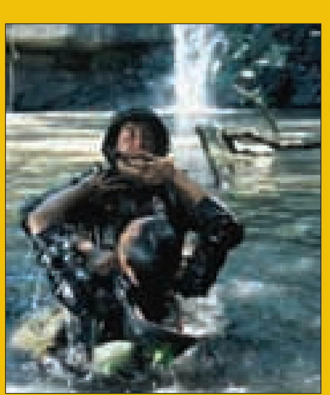

NFS: Undercover «доконала» EA Black Box.


«Электроники» больше не нуждаются в услугах Спилберга?

В издательстве Electronic Arts сейчас увольняют сотрудников с таким рвением, будто бы «жертвоприношения» умилостивят богов. Работнички, оказавшись на вольных хлебах, охотно рассказывают, над какими проектами они трудились до сокращения. И вот что нам стало известно. Ванкуверская EA Black Box, расформированная в конце прошлого года, помимо серии Need for Speed была занята созданием новой интеллектуальной собственности. Очевидцы описывают проект как «экшен от третьего лица с неожиданным героем в неожиданных декорациях». Пока не ясно, остановлена ли разработка игры, или же ее передали EA Canada, куда перевели часть сотрудников EA Black Box.
Студия EA Tiburon, с 1994 года делающая игры из серии Madden NFL, поговаривают, взялась за симулятор спортивных единоборств смешанного типа. Однако в компании сейчас тоже сокращения, и судьба проекта пока под вопросам.
Ну и наконец, тревожная весть. Несмотря на опровержения, закрыт проект Стивена Спилберга (Steven Spielberg), известный под кодовым именем LMNO. По слухам, экшен с революционным искусственным интеллектом лишен финансирования, команда разработчиков распущена, все наработки по игре отправлены в архив. Спилбергу, впрочем, «по барабану», у него и так дел по горло. Снимает «Приключения Тинтина».

УВЕ БОЛЛ ОБЪЕЛСЯ МАЛИНЫ


Кому тут не нравится творчество Болла?


«Тоннельные крысы» выдвинуты в номинации «Худший режиссер».

Ежегодно накануне вручения премии «Оскар» проводится церемония награждения «Золотая малина» – за сомнительные заслуги в области кинематографа. На этот раз режиссеру Уве Боллу (Uwe Boll) досталось аж пять номинаций. Славно немец поработал в 2008 году!
– Тот факт, что я номинирован на «Золотую малину» как лучший актер второго плана наряду с такими звездами, как Бен Кингсли (Ben Kingsley) и Пирс Броснан (Pierce Brosnan), демонстрирует: мой гений на пике, – заявил Уве Болл. – Сразу три моих фильма номинированы в разных категориях: «Во имя короля: История осады подземелья» (эпический шедевр!), «Тоннельные крысы» (по сравнению с ним фильм Клинта Иствуда (Clint Eastwood) «Письма с Иводзимы» – патриотическая любительщина) и, конечно же, «Постал» (я черпал вдохновение из работ Жана-Люка Годара (Jean-Luc Godard). Я никогда не выигрывал «Золотую малину». Однако в этом году никому не удастся обскакать Уве Болла, и я наконец-то получу награду, которую заслуживаю!
Болл прав: в 2009 году он по-любому получит «Малину». Оргкомитет «Анти-Оскара» уже присудил ему высшую награду – «За наихудшие карьерные достижения».

К-Системс рекомендует подлинную
ОС Windows Vista® Home Premium

Microsoft
GOLD CERTIFIED
Partner



Ваши окна в успешный мир!









в лучших магазинах электроники

ЦЕНТР РАСПРОДАЖ
КОМПЬЮТЕРОВ ОТ 2 200 РУБ.!

Ⓜ Савеловская
ул. Башиловская, д. 1
тел.: (495) 721-38-54



www.irbisMobile.ru
www.irbisPC.ru
тел./факс: +7 (495) 411-88-35

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Масатика Кавата, продюсер Resident Evil 5

То, что мы выбрали Африку в качестве сеттинга Resident Evil 5, многих расстроило. Но мы выбрали Африку не случайно. Именно оттуда пришел смертоносный вирус, и мы хотели проследить, как же он возник. Ну а если кто-то считает, что наша игра расистская… что ж, мы не можем ублажить всех. Мы в индустрии развлечений, а не в большой политике. Жаль, что некоторые этого не понимают.





Грехи Империи кормят Stardock.

В то время как крупные издательства сокращают штаты, небольшая американская корпорация Stardock Entertainment расширяется. Деньги нашлись благодаря коммерческому успеху стратегии Sins of a Solar Empire (у нас – «Закат Солнечной империи»), неожиданно ставшей большим хитом. Stardock открыла новую студию в штате Мичиган, где были предложены налоговые послабления. Уже нанято 30 сотрудников, всего же планируется набрать 50. Студия будет работать над ролевой игрой, детали которой держатся в тайне.



ФАКТ

24

процента сотрудников американского издательства THQ будут сокращены в 2009 году

САМЫЕ ВОСТРЕБОВАННЫЕ ИГРЫ 2008 ГОДА

Компания NPD Group назвала самые продаваемые в США компьютерные игры 2008 года.

1. World of Warcraft: Wrath of the Lich King
2. Spore
3. World of Warcraft: Battle Chest
4. Age of Conan: Hyborian Adventures
5. Warhammer Online: Age of Reckoning
6. Call of Duty 4: Modern Warfare
7. The Sims 2 Double Deluxe
8. World of Warcraft: Wrath of the Lich King – Collector's Edition
9. Fallout 3
10. World of Warcraft: Burning Crusade

В TOP10 одновременно четыре продукта Blizzard Entertainment, причем дополнение Wrath of the Lich King представлено сразу в двух версиях: в стандартном варианте и коллекционном. На 11-м месте – шутер Call Of Duty: World At War, на 14-м – неожиданный RTS-хит Sins Of A Solar Empire, на 18-м – Left 4 Dead.

NPD Group сообщила, что продажи проектов для PC упали на 14 процентов (по сравнению с 2007 годом) и составили 701 миллион долларов. Однако эксперты советуют не спешить с выводами, поскольку NPD не учитывает электронную дистрибуцию и ежемесячные «подаяния» подписчиков MMORPG.



Марио на карте обогнал всех конкурентов.

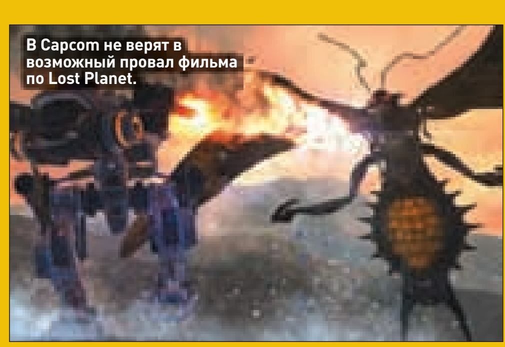
Если брать во внимание консоли, то пятерка самых продаваемых игр 2008 года в США, Англии и Японии выглядит так:

1. Mario Kart Wii – 8.94 млн экз.
2. Wii Fit – 8.31 млн экз.
3. Grand Theft Auto 4 – 7.29 млн экз.
4. Super Smash Bros. Brawl – 6.32 млн экз.
5. Call of Duty: World at War – 5.89 млн экз.

CAPCOM ДЕЛАЕТ БЛОКБАСТЕР ИЗ LOST PLANET

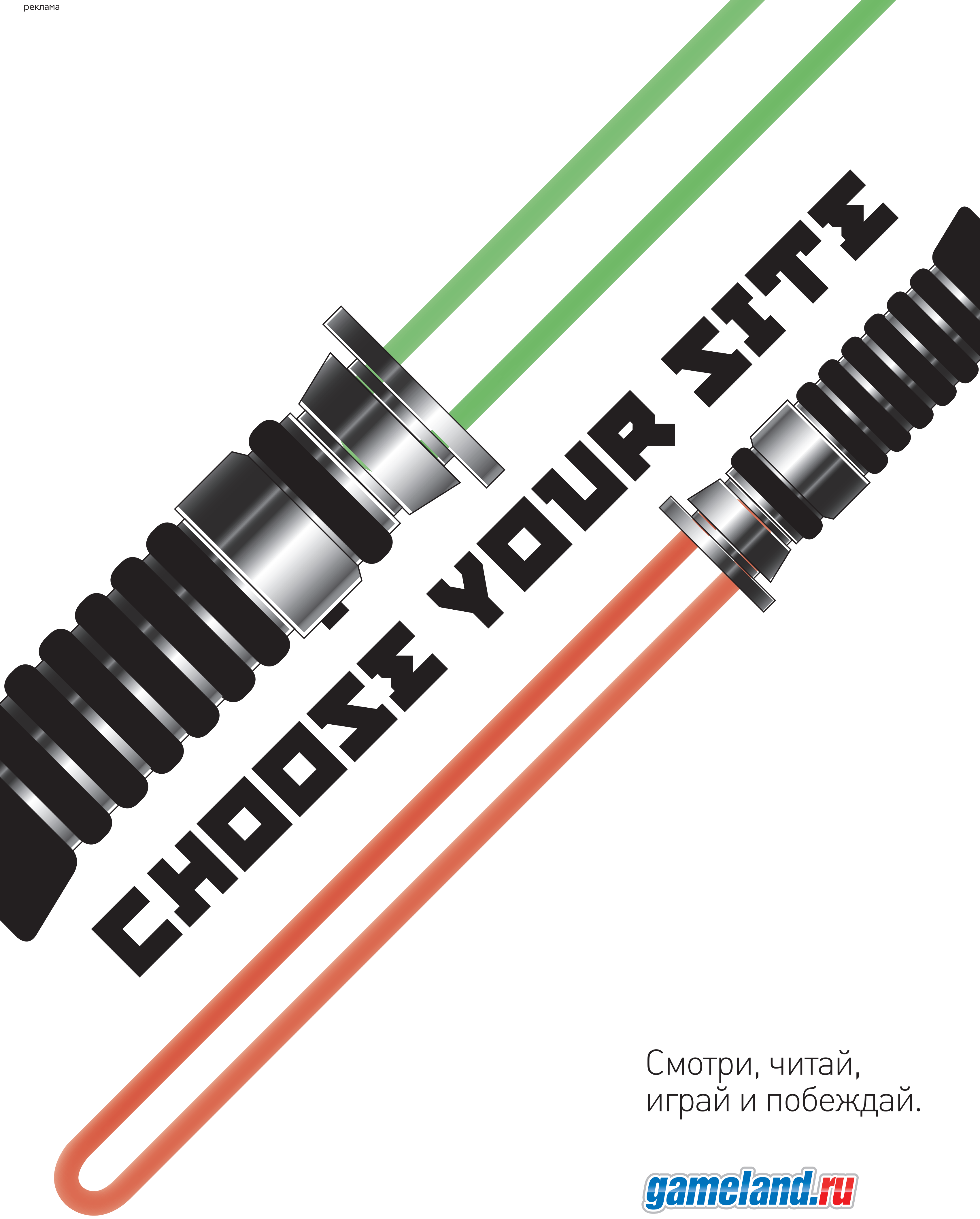


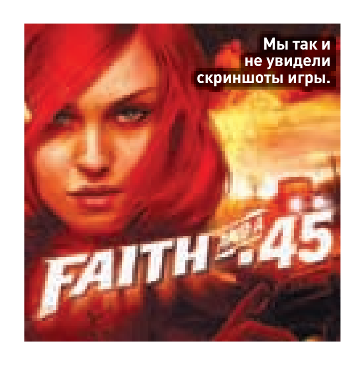
Спасибо за Dead Rising 2!



В Capcom не верят в возможный провал фильма по Lost Planet.

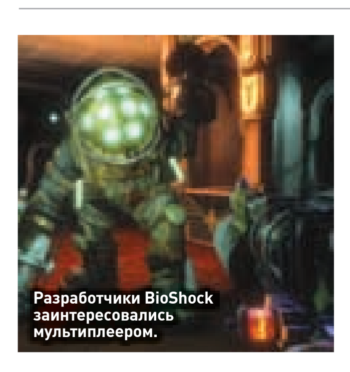
Недавно один из боссов издательства Capcom Тосихиро Токумару (Toshihiro Tokumaru) заявил: бюджет фильма по мотивам фантастического экшена Lost Planet: Extreme Condition составит 150–200 миллионов долларов. Для примера, прошлогодний фильм № 1 «Темный рыцарь» обошелся создателям в 185 миллионов баксов. Однако японцы, работающие над фильмом вместе с кинокомпанией Warner Bros., не боятся рисков. Да, придется вложиться, зато и отдача может быть выше всяких надежд. Токумару привел пример: Capcom продала кинoправа на Resident Evil немецкой компании Constantin Film AG? и не может контролировать качество фильмов. Хорошо, что «Обитель зла» – киносерия неплохая и кассовая, а если бы полная ерунда получилась, что тогда? По слухам, Capcom сейчас занята созданием Lost Planet 2. Эту информацию руководство издательства озвучило в японской прессе, а вот западным журналистам пока не подтвердило. Зато был анонсирован другой хитовый проект компании – веселый зомби-экшен Dead Rising 2. Что радует, игра, создаваемая канадской Blue Castle Games, выйдет не только на консолях, но и на PC!


CHOOSE YOUR SITE



Мы так и не увидели скриншоты игры.

Год назад датская студия Deadline Games (в ее портфолио – разухабистый GTA-клон Total Overdose) анонсировала экшен Faith and a .45. Игра навеяна фильмом «Бонни и Клайд», рассказывает о парочке грабителей банков и заточена под совместное прохождение. Увы, Deadline Games так и не сумела отыскать издателя для Faith and a .45, и проект заморожен. Говорят, временно, но жизнь покажет, так ли это. Сейчас датские игроделы доделывают экшен Watchmen: The End Is Nigh, дальше же планируют переключиться на создание игр по мотивам мультиков компании Hanna-Barbera («Том и Джерри», «Флинстоуны»).


Разработчики BioShock заинтересовались мультиплеером.

В BioShock не было мультиплеера, однако многопользовательские схватки обязательно появятся в следующей игре студии 2K Boston. Об этом стало известно благодаря открывшимся вакансиям в компании. 2K Boston ищет ведущего дизайнера многопользовательского режима и ведущего инженера, специализирующегося опять-таки на мультиплеере. Требования к претендентам таковы: опыт в создании шутеров от первого лица, умение работать с движком Unreal Engine 3 и способность обучить всяким премудростям команду, специализировавшуюся на однопользовательских играх. Похоже, 2K Boston задумала сетевой шутер!

MICROSOFT БОЛЬШЕ НЕ ЛЕТАЕТ


Серия Flight Simulator «отлеталась»?


Разработка следующей Flight Simulator остановлена.

В 2008 году корпорация Microsoft заработала на 11 процентов меньше, чем в 2007-м. Что это означает? То, что 5 тысяч человек лишатся работы. Сокращения растянуты по времени на полтора года, но 1400 сотрудников будут уволены прямо сейчас. Причем большинство этих бедолаг трудились в подразделении, занимавшемся электронными развлечениями. Жертвой штатного «геноцида» стали и сотрудники ACES Game Studio, компании, курировавшей серию Microsoft Flight Simulator.

Авиасимуляторы имени Microsoft «летают» вот уже 27 лет (первая игра линейки вышла аж в 1982 году) и пользуются стабильным спросом. Последний на сегодняшний день продукт в серии – Flight Simulator X – попал на прилавки в 2006 году и разошелся миллионным тиражом только в США. Никто и не предполагал, что ACES Game Studio ждет такая печальная судьбина. Однако компьютерные игры все меньше интересуют Microsoft, и на «асах» решили сэкономить. По слухам, вместе с компанией закрыта и следующая часть Flight Simulator. Разработчики попытались выкупить права на серию, но, естественно, увидели в ответ фигу. Также была прекращена разработка Microsoft Train Simulator 2 (релиз намечали на этот год).

Представитель Microsoft заявил, что корпорация будет и дальше делать авиасимуляторы, однако ушел от расспросов.

GAMES CONVENTION ОТМЕНЕНА


Однопользовательские игры под запретом на GC Online.


GamesCom победила Games Convention.

В этом году в Германии ожидалась война игровых выставок. В августе, в одни и те же дни, помимо всем известной лейпцигской Games Convention должна была пройти еще и GamesCom в Кельне. На обе выставки публики и издателей не хватило бы, однако никто не хотел уступать. Немецкая Ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения лоббировала GamesCom, утверждая, что в Лейпциге тесно и туда сложно попасть самолетом. Устроители Games Convention, ясное дело, не желали терять право проводить крупнейшую в мире игровую выставку (в прошлом году ее посетили 203 тысячи человек!) и начали строительство четырех новых отелей. Непонятно, чем бы все это закончилось, если бы не разразился мировой кризис. Лейпцигские организаторы решили уступить. Как это ни прискорбно, Games Convention больше не будет. Взамен нее проведут Games Convention Online. Мероприятие посвящено онлайновым многопользовательским играм и предположительно соберет десятки тысяч посетителей. Тех же, кому интересны и однопользовательские проекты, приглашают на GamesCom. Выставка пройдет 19–23 августа.

ТЕКСТ: ВИКТОР «PROZED» БАРДОВСКИЙ





Непоколебимая Meet Your Makers на поверку оказалась не такой уж непоколебимой.

MYM БОЛЬШЕ НЕ СТРАТЕГИ

Одна из самых известных команд в мире профессиональной StarCraft и Warcraft Meet Your Makers приняла решение отказаться сразу от обоих составов в этих дисциплинах. Решение, мягко говоря, спорное, но в свете экономического кризиса вполне объяснимое. Ведь в MYM выступали такие высокооплачиваемые игроки, как Moon и Grubby в Warcraft 3, а также Strelok и White-Ra в StarCraft. Руководство команды заявляет, что в 2009 году уделит больше внимания другим составам, например по Counter-Strike. Уже известно, что Moon нашел себе новый дом. Знаменитый кореец в будущем планирует выступать за богатейшую киберспортивную команду под названием WeMade Fox, которая до того была известна лишь благодаря своему составу по StarCraft.

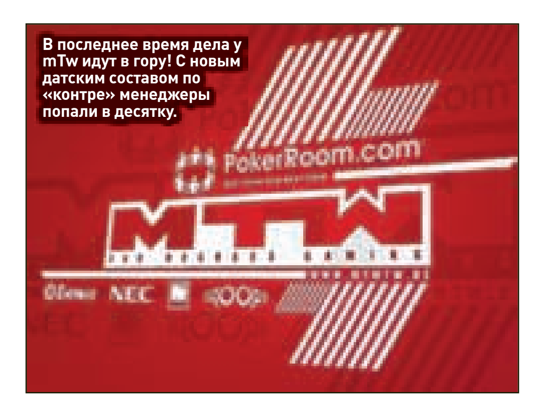


Defense of the Ancients – самая популярная модификация оригинальной Warcraft 3.

БРАТЬЯ-ЧЕМПИОНЫ

Всем известно, что Германия – это страна победившего киберспорта. Благодаря поддержке крупных мировых производителей комплектующих, а также наличию огромного количества профессиональных команд виртуальные виды спорта приобретали все больше поклонников. Одними из самых известных фигур немецкого спорта стали братья Шеллace, более известные как Styla и Hero, которые не раз побеждали на мировых турнирах класса World Cyber Games по FIFA. В этом году они обещают, что будут уделять больше времени тренировкам перед крупными турнирами и откажутся от мелких. Первым их шагом на этом пути стала победа в немецкой Бундеслиге по виртуальному футболу. Hero и Styla заняли первое и второе места, за что получили 10 и 5 тысяч евро соответственно.

РЕЙТИНГ G7 ЗА ЯНВАРЬ



В последнее время дела у mTw идут в гору! С новым датским составом по «контре» менеджеры попали в десятку.

Крупнейшая геймерская организация G7, более известная как «большая семерка», выпустила обновленную версию своего рейтинга самых успешных команд мира в номинациях Counter-Strike 1.6 и Warcraft 3: The Frozen Throne. Самые крупные изменения произошли в стане стратегов: после финалов Extreme Masters III Азия и PGL. В итоге первое место осталось за корейским стратегом Moon, который в последнее время хоть и не блистает, но в призовую тройку входит с завидным постоянством. У него 670 очков. Ему в спину дышит другой азиатский профессионал – китаец Sky, у которого 626 очков. Третье место с солидным отрывом от серебряного призера занимает еще один кореец – Lyn, чьи успехи на поприще Warcraft не заметил разве что слепой. В его активе 494 очка.

Среди профессиональных игроков в «контру» положение дел практически не менялось. Первое место, как всегда, у датской пятерки mTw, которая заделала себе солидный запас очков еще в прошлом году, – в ее активе 513 баллов. Второе и третье места достались шведским мастерам из SK-Gaming и Fnatic соответственно.

Отечественные профи ни в тот ни в другой рейтинги не попали.

Лучшие команды Counter-Strike 1.6 по версии G7

1-е место – mTw (Дания)
2-е место – SK-Gaming (Швеция)
3-е место – Fnatic (Швеция)
4-е место – mYm (Польша)
5-е место – Mousesports (Германия)

Лучшие игроки Warcraft 3: TFT по версии G7

1-е место – Moon (Корея)
2-е место – Sky (Китай)
3-е место – Lyn (Корея)
4-е место – fly100% (Китай)
5-е место – Grubby (Голландия)

ZOTAC #72: ОН БЫЛ ОДИН И ПОБЕДИЛ



Корейский игрок за Нежить FoV снова набирает силу.



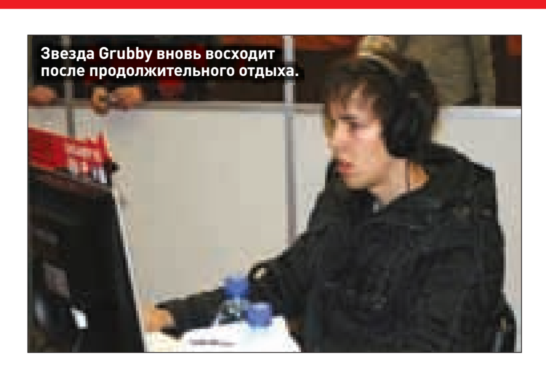
На официальном сайте кубка (wc3.cups.gamesports.net) всегда можно узнать подробности новых кубков.

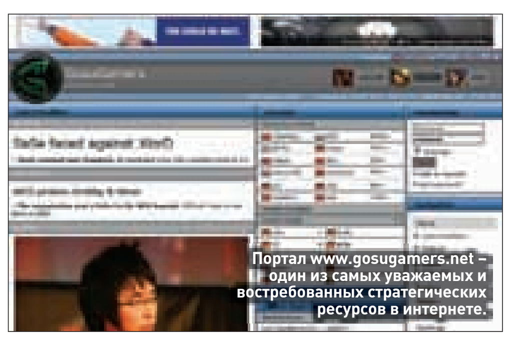
Завершился очередной, 72-й по счету турнир по Warcraft 3: The Frozen Throne Zotac Cup. Несмотря на смехотворный призовой фонд состязания (около 200 долларов), в нем всегда принимает участие огромное количество игроков высокого уровня. Они расценивают Zotac как прекрасную возможность потренироваться перед ответственными турнирами и подглядеть новые тактики у менее знаменитых, но не менее талантливых новичков. 72-й сезон кубка не стал исключением – в 1/4 финала были представлены игроки из Франции, Германии, Польши, Англии, России и, конечно, Кореи. На самом деле кореец наблюдался всего один, знаменитый игрок за Нежить FoV. Именно он и стал победителем турнира, не проиграв ни одной карты ни одному из своих противников. В финале FoV легко разделался с немцем XPlay со счетом 3:0 по картам. Российские же игроки Sting и Multick мало того, что попали друг на друга в 1/4 финала, так еще и победитель этой партии Sting тут же «слил» в 1/2 финала одному из финалистов XPlay. Занятный факт – Multick весь турнир играл за случайную расу, так что его прохождение в четвертьфинала само по себе маленькое чудо.

Победители Zotac Cup #72

1-е место – FoV (Корея)
2-е место – XPlay (Германия)
3-4-е место – Almost (Польша)
3-4-е место – Sting (Россия)

GOSUGAMERS AWARDS 2008


Звезда Grubby вновь восходит после продолжительного отдыха.


Портал www.gosugamers.net – один из самых уважаемых и востребованных стратегических ресурсов в интернете.

Обнародованы результаты престижной премии GosuGamers Awards 2008 по Warcraft 3. Самые известные и популярные геймеры со всего мира претендовали на победу в четырех официальных номинациях. Был среди участников и российский профессионал Happy, который участвовал в номинации «Самый прогрессирующий варкрафтер», а также команда Gravitas Gaming, претендовавшая на звание «Лучшая команда». Но обо всем по порядку.
В номинации «Лучший игрок» безоговорочную победу одержал голландец Grubby, обошедший по количеству голосов сразу двух корейцев: Lyn и Moon, занявших второе и третье места соответственно. Лучшей командой признали китайскую организацию World Elite, в состав которой входит чуть ли не половина всех самых элитных азиатских игроков в Warcraft 3. Второе и третье место поделили европейские кланы Meet Your Makers и SK-Gaming. Самым прогрессирующим варкрафтером стал испанец Lucifron, лишь на 35 голосов обошедший россиянина Happy. Третье место досталось китайцу TeD. Лучшим матчем было названо противостояние опять-таки китайских стратегов TH000 и Sky.

Победители GosuGamers Awards
Лучший игрок – Grubby (Голландия)
Лучшая команда – World Elite (Китай)
Самый прогрессирующий игрок – Lucifron (Испания)
Лучший матч – TH000 против Sky

FNATIC 1X1: ДУЭЛИ СНАЙПЕРОВ


В турнире не принимали участие сами «фнатики», но от этого он не стал менее интересным.

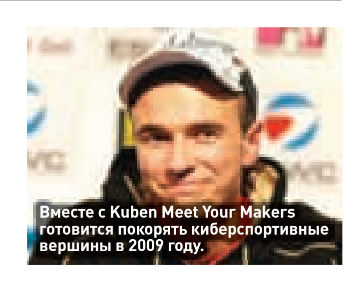

Снайперские дуэли в Counter-Strike всегда одно из самых зрелищных развлечений!

Завершился турнир, организованный мощнейшей киберспортивной организацией Fnatic. Основной целью соревнований было выявить самого сильного индивидуального игрока в современной Counter-Strike 1.6. Благодаря мощной раскрутке, а также солидному призовому фонду (850 долларов) состав участников получился более чем представительным. И тем приятнее видеть среди призеров представителя отечественной школы Counter-Strike DNS, остановившегося на пятой строчке итогового рейтинга и обогатившегося на 50 долларов. На одну строчку выше него оказался известный швед Threat, который сейчас защищает честь команды Giants. За свои заслуги он получил 75 долларов.
Призовую тройку открывает еще один швед – moddii, заработавший своей меткостью 125 долларов. Ему лишь немного не хватило для победы над англичанином Spike из команды Dignitas. Британец получил 200 долларов. А вот верхнюю строчку итогового рейтинга занял немец Roman, получивший аж 400 долларов.
По словам организаторов, турнир вышел крайне успешным, и подобные акции будут проходить и в дальнейшем. Хотя организаторы несколько расстроены тем, что ни один из членов команды Fnatic на этом турнире не засветился.

Победители CS 1.6 1x1 от Fnatic
1-е место – Roman (Германия) – $400
2-е место – Spike (Англия) – $200
3-е место – Moddi (Швеция) – $125
4-е место – Threat (Швеция) – $75
5-е место – DNS (Россия) – $50


Все победители турниров Games Fest получают эксклюзивные стеклянные кубки.

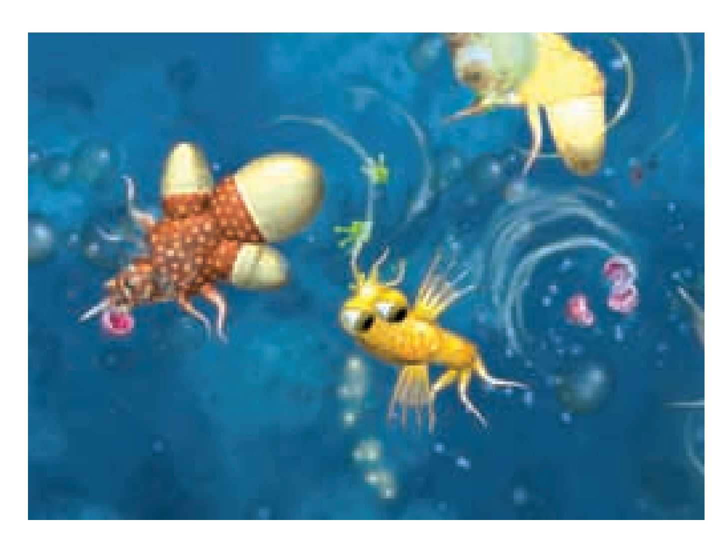
НОВЫЙ GAMES FEST В АПРЕЛЕ
18–19 апреля пройдет очередной, четвертый сезон популярного турнира по компьютерным играм Games Fest. Прошлый турнир серии, Games Fest November 2008, собрал более 2500 человек, которые соревновались в двух официальных дисциплинах: FIFA 09 и Red Alert 3. На этот раз основными турнирными дисциплинами станут FIFA 09 для любителей и профессионалов, а также Need for Speed Undercover. Как всегда, регистрация будет бесплатной, и для того, чтобы принять участие в соревнованиях, достаточно вовремя прийти на место проведения, в столичный игровой центр 4GAME, и заполнить специальную анкету. Всех пришедших ждут конкурсы, призы и шоу-программа. Подробности ищите на сайте www.gamesfest.ru.


Вместе с Kuben Meet Your Makers готовится покорять киберспортивные вершины в 2009 году.

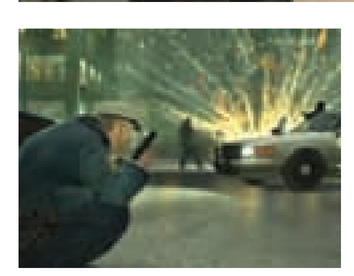
KUBEN ВОЗВРАЩАЕТСЯ В MYM
Многократные чемпионы мира по Counter-Strike 1.6 – польская команда Meet Your Makers возвращает в свои ряды одного из самых титулованных своих игроков – Kuben. Он покинул команду чуть больше года назад, но без него польская пятерка так и не смогла повторить своих прошлогодних успехов. Руководство проекта признало свою неправоту, ведь «звездного» Kuben поменяли на темную лошадку pionas, который, мягко говоря, не оправдал возложенного на него доверия, и в течение 2008 года Meet Your Makers хороших результатов не показывала.

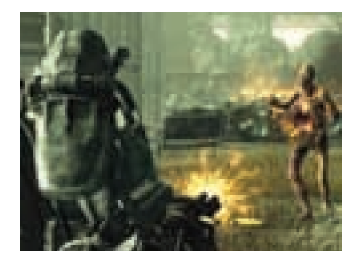
ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/январь 2009 года









Название игры	Издатель
18–24 января	
1. The Sims 2 Double Deluxe	**Electronic Arts**
2. World of Warcraft: Wrath of Lich King	**Blizzard Entertainment**
3. Spore	**Electronic Arts**
4. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
5. Fallout 3	Bethesda Softworks
6. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
7. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
8. Left 4 Dead	Electronic Arts
9. Civilization 4	Take-Two Interactive
10. Call of Duty: World at War	Activision
25–31 января	
1. World of Warcraft: Wrath of Lich King	**Blizzard Entertainment**
2. The Sims 2 Double Deluxe	**Electronic Arts**
3. Spore	**Electronic Arts**
4. Left 4 Dead	Electronic Arts
5. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
6. Fallout 3	Bethesda Softworks
7. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
8. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
9. Civilization 4	Take-Two Interactive
10. Call of Duty: World at War	Activision

Лидеры продаж в Великобритании/январь – февраль 2009 года

25–31 января	
1. Football Manager 2009	**SEGA**
2. Grand Theft Auto 4	**Take-Two Interactive**
3. World of Warcraft: Wrath of Lich King	**Blizzard Entertainment**
4. Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts
5. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
6. CSI: New York	Ubisoft
7. Football Manager Live	SEGA
8. Call of Duty: World at War	Activision
9. Spore	Electronic Arts
10. Fallout 3	Bethesda Softworks
1–7 февраля	
1. Football Manager 2009	**SEGA**
2. World of Warcraft: Wrath of Lich King	**Blizzard Entertainment**
3. Grand Theft Auto 4	**Take-Two Interactive**
4. Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts
5. Football Manager Live	SEGA
6. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
7. CSI: New York	Ubisoft
8. Call of Duty: World at War	Activision
9. Spore	Electronic Arts
10. Fallout 3	Bethesda Softworks

В начале года, как обычно, в чартах – тишь да благодать. Торговцы потихоньку снижают цену на рождественские хиты, геймеры берут проверенный товар – то, во что поиграть хочется, но раньше как-то не хватало времени. Grand Theft Auto 4, Fallout 3, Left 4 Dead, Spore – это должен попробовать каждый. Вот геймеры и пробуют.
А новинок как будто даже побаиваются. Во всяком случае в Великобритании все премьеры января оказались провальными. Суди сам: The Lord of the Rings: Conquest – 12-е место в чарте PC-релизов, Mirror's Edge – 14-е, Saints Row 2 – 18-е, Burnout Paradise: The Ultimate Box – 15-е. Поскольку все эти игры, кроме Saints Row 2, выпущены Electronic Arts, наверняка в издательстве сейчас пьют валерьянку. Не зря главный «электроник» Джон Ричительло (John Riccitiello) жалуется на кризис: «Раньше на новую игру из серии The Lord of the Rings мы получали больше миллиона предзаказов, а сейчас – 400 тысяч, и то еле-еле…»
Впрочем, некоторым и кризис нипочем. Руководство Ubisoft из квартала в квартал рапортует о росте прибыли. Квест CSI: New York – уж на что ерунда, а неплохо ведь продается! Раскрученная лицензия и прицел на казуальную аудиторию – вот рецепт успеха.
Неплохо стартовала и Football Manager Live. Все потому, что это та же старая добрая Football Manager, которую так любят англичане, только под видом онлайновой многопользовательской игры. И что ты думаешь? Фэны в восторге.

За чартами присматривал Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Март – май 2009 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет

Название	Жанр	Дата выхода
Aion – Tower of Eternity	MMORPG	II квартал 2009
Alpha Protocol	Action/RPG	II квартал 2009
Anno 1404	Strategy	II квартал 2009
Avatar	Action	II квартал 2009
Battlefield Heroes	**FPS**	**Весна 2009**
BattleForge	Strategy	23 марта 2009
Battlestations: Pacific	Action	24 апреля 2009
Bionic Commando	**Action**	**Май 2009**
Blood Bowl	Sports	II квартал 2009
Codename: Panzers – Cold War	Strategy	10 марта 2009
Command & Conquer: Red Alert 3 – Uprising	Strategy	23 марта 2009
Company of Heroes: Tales of Valor	Strategy	7 апреля 2009
Gobliiins 4	Adventure	27 марта 2009
Damnation	Action	28 апреля 2009
Dark Void	Action	II квартал 2009
Demigod	**Strategy/RPG**	**14 апреля 2009**
Divinity 2: Ego Draconis	**RPG**	**II квартал 2009**
Dungeon Hero	Action/RPG	II квартал 2009
East India Company	Strategy	I квартал 2009
Empire: Total War	**Strategy**	**3 марта 2009**
Grand Ages: Rome	Strategy	17 марта 2009
Grey's Anatomy	Simulation	10 марта 2009
Jumpgate Evolution	Simulation	2 марта 2009
Just Cause 2	Action	II квартал 2009
Monsters vs. Aliens	Action	II квартал 2009

Название	Жанр	Дата выхода
Red Faction: Guerrilla	**Action**	**II квартал 2009**
Saboteur	Action	II квартал 2009
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper	Adventure	Май 2009
Simon the Sorcerer 5	Adventure	Весна 2009
Spore: Galactic Adventures	Simulation	17 марта 2009
Still Life 2	Adventure	14 апреля 2009
Stormrise	Strategy	24 марта 2009
Street Fighter 4	**Fighting**	**II квартал 2009**
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	**FPS**	**7 апреля 2009**
The Godfather 2	Action	7 апреля 2009
The Last Remnant	RPG	24 марта 2009
Terminator Salvation – The Videogame	Action	II квартал 2009
This is Vegas	Action	II квартал 2009
Tom Clancy's HAWX	Action	3 марта 2009
Up	Action	Май 2009
Velvet Assassin	Action	14 апреля 2009
Virtua Tennis 2009	Simulation	Май 2009
Wallace & Gromit's Grand Adventures	Adventure	II квартал 2009
Wanted: Weapons of Fate	Action	24 марта 2009
Wheelman	Action	20 марта 2009
World in Conflict: Soviet Assault	Strategy	3 марта 2009
X-Men Origins: Wolverine	Action	Май 2009
Zeno Clash	Action	27 марта 2009

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Март – май 2009 года

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	Зима 2008
Chronostorm. Сибирский рубеж	Ulysses Games	Бука	Strategy	I квартал 2009
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	I квартал 2009
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	I квартал 2009
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	I квартал 2009
King's Bounty: Принцесса в доспехах	Katauri Interactive	1С	RPG	I квартал 2009
Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim	1С: Ino-Co	1С	Strategy	I квартал 2009
Postal 3	Акелла/Running With Scissors	Акелла	Action	III квартал 2009
U-WARS	Биарт	Новый Диск	Action	2009
Scorpion: Disfigured	B-COOL Interactive	Акелла	Action	I квартал 2009
Аллоды Онлайн	Nival Online	Nival Online	MMORPG	Март 2009
Архивы НКВД: Охота на фюрера/Операция «Валькирия»	SPLine	Акелла	Adventure	I квартал 2009
Атлантида	World Forge	Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2009
Бельтион: Свод равновесия	Rostok-Games	Новый Диск	Action/RPG	I квартал 2009
Война в небе. 1917	Neoqb	Новый Диск	Simulation	Апрель 2009
Евгений Онегин	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	I квартал 2009
Империя: Смутное время	Lesta Studio	1С	Strategy	II квартал 2009
Мародер	Апейрон	Бука	Strategy/RPG	I квартал 2009
Предтечи	Deep Shadows	Руссобит-М/Play Ten	FPS	Март 2009
Приключения капитана Блада	1С: Морской Волк	1С	Action/RPG	2009
Сердце вечности	UDC-games	Новый Диск	Action/RPG	I квартал 2009
Тарас Бульба	Burut CT	GFI/Руссобит-М	Action/RPG	I квартал 2009
Уличный гонщик 2	IRS Games	Акелла	Racing	II квартал 2009

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
30 **НЕСМЕРТЕЛЬНЫЕ СХВАТКИ МИССИС БУН** В этот день в 1964 году родился Эд Бун (Ed Boon), один из создателей популярной файтинг-серии Mortal Kombat.	31 **БУДЬ ЗДРАВ, STARCRAFT** В этот день в 1998 году в магазины поступила самая «кассовая» стратегия в реальном времени – StarCraft. Уж 11 лет минуло, а сиквела все нет…					1
	3 **ИМПЕРИЯ НАНОСИТ ЗАВЕТНЫЙ УДАР** Четыре года мы ждали следующей игры из серии Total War. И вот дождались – Empire на прилавках!	4	5 **ЗОМБИ В АФРИКЕ НЕ ЖАРКО** В Японии выходит долгожданный хоррор Resident Evil 5. К сожалению, пока только на консолях. PC-версию мы ожидаем во второй половине года.			8
			12	13	14	15
16 **ЮБИЛЕЙ «ЭВЕКРЭКА»** Онлайновой ролевой игре EverQuest исполняется 10 лет. Какие достижения? 15 дополнений, сотни тысяч подписчиков и скорая экранизация.	17 **НОВАЯ СПОРА** Выходит Galactic Adventures, первый addon к симулятору эволюции Spore. Учитывая опыт The Sims, боимся загадывать, сколько их еще будет.			20	21	22
23 **РАЗРАБОТЧИКИ ВСЕХ СТРАН, СЪЕЗЖАЙТЕСЬ!** В Сан-Франциско стартует Game Developers Conference – самая крупная и представительная конференция разработчиков игр.			26	27	28	29

BIART STUDIO:

ПОДВОДНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ

ТЕКСТ:
МАКСИМ МИХЕЕНКО



НАШИМ ЧИТАТЕЛЯМ ПОСВЯЩАЕТСЯ

Крайне важно, что разработчики не теряют контакт с сообществом. Прислушиваются к пожеланиям игроков на форумах, отвечают на письма и всячески стараются узнать мнение публики. Теперь и у читателей «PC ИГР» появилась возможность попасть в титры этого отечественного шутера! Для того чтобы помочь разработчикам не только словом, но и делом, отправляй свои комментарии, предложения, пожелания по игре, игровому процессу, сюжетной линии на адрес Beyonddark@mail.ru с пометкой «U-WARS Конкурс» не позднее 1 мая 2009 года. Далее разработчики внимательно изучат все послания, а авторы трех наиболее актуальных и интересных идей попадут в титры и получат по коробке с игрой сразу после ее выхода!

Исторический центр Москвы. Малый Харитоньевский переулок соединяет Мясницкую улицу с Большим Харитоньевским. Здесь ты не найдешь сверхсовременных дизайнерских зданий или модных бутиков. Здесь царит атмосфера академической науки прошлого и витает дух многих поколений творческой интеллигенции. А меж тем посреди обилия образчиков архитектуры XIX века в здании института машиноведения Академии РАН на самом последнем этаже расположен главный офис игровой компании Biart Studio. Мы практически не слышали о ней раньше, но я совершенно уверен, еще очень много узнаем в ближайшем будущем. Именно здесь 30 профессионалов, не торопясь и никуда не опаздывая, работают над одним из самых современных экшен-проектов Европы. Да с таким усердием, что разработкой всерьез интересуются крупнейшие мировые издатели. О студии и о ней самой – игре под рабочим названием U-WARS мы подробно расскажем тебе в нашем эксклюзивном репортаже.

ВСЕ ПОД ВОДУ

Навестив команду в разгар рабочего дня, мы подробно расспросили ведущих специалистов студии о разрабатываемой игре и о самой студии (смотри чуть ниже отдельные мини-интервью), а также своими глазами увидели раннюю альфа-версию игры с несколькими рабочими уровнями, где можно было вдоволь пострелять по противникам из-за укрытий и не только. Интересно, стильно, но где-то (а точнее, в каждом втором современном экшене) такое мы уже видели, и не раз. Как оказалось, это лишь разминка. Главное предстояло увидеть чуть позже: самый сок – игра в роскошных подводных уровнях. Невероятная атмосфера сражений под водой, исследований и погружения на дно море – это то, чему в студии придают самое пристальное внимание. И если в Far Cry и Crysis немецкие разработчики лишь набросали грубыми штрихами перспективы морских сражений, а в последней Tomb Raider показали такую возможность на паре уровней (впрочем, очень дозированно), то в Biart вода и все, что с ней связано, являются краеугольным камнем всей



10 фактов, которые должен знать каждый образованный геймер

Текст:
Иван
Гусев



Самой успешной игрой в серии Grand Theft Auto является San Andreas. Несмотря на скандалы, запреты и временную смену рейтинга на «Только для взрослых», тираж этой части на сегодня – 21.5 миллиона экземпляров. Общие продажи игр серии составляют 70 миллионов.



Tetris Алексея Пажитнова – самая портируемая игра в истории. Игра, появившаяся в 1985 году, представлена как минимум на 59 платформах. С учетом пиратских подделок подсчитать тираж игры невозможно. Tetris также считается родоначальницей казуальных игр.



Самый продолжительный FPS-марафон продлился 24 часа 4 минуты. Девчонки из киберспортивной команды Fragdolls «заигрались» в шутер Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas. А американец Джим Паттон в апреле прошлого года проиграл в Grand Theft Auto 4 28 часов 1 минуту без перерыва.



Песня Through the Fire and Flames группы Dragonforce – самая сложная в игре Guitar Hero 3. Она разбита на 3722 «нотки» и чрезвычайно трудна для исполнения. Американец Крис Чик установил мировой рекорд в августе прошлого года, набрав за исполнение этой композиции 899 703 очка.



Escape from Monkey Island, выпущенная в 2000 году, – последняя адвенчура компании LucasArts. С тех пор студия, некогда славившаяся своими квестами, игнорирует жанр. Пару лет назад директор LucasArts пошутил, что Monkey Island 5 обязательно выйдет… в 2015 году.



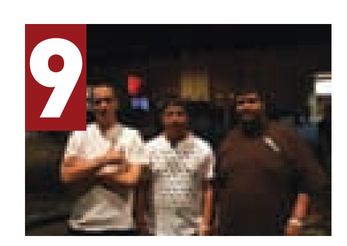
C&C: Generals запрещена в Китае. За что? Да за ерунду, ответили в Electronic Arts. В игре «всего лишь» разрушается гонконгский Экспоцентр и дамба «Три ущелья» на реке Янцзы. В Германии Generals тоже попала под запрет – за отображение событий, близких к действительности.



Tron 2.0, пожалуй, наименее жестокий шутер от первого лица из всех существующих. По ходу игры умирает только один человек, причем вовсе не от руки главного героя. А в схватке с финальным боссом твоя задача – сделать так, чтобы противник ненароком не убил себя.



В Commandos 2: Men of Courage используется аж 91 комбинация горячих клавиш. Однако в мануале к американскому изданию они указаны неверно. Так, при игре шпионом советовалось нажать J, чтобы использовать тихую атаку. Однако на деле воин избавлялся от немецкой формы! Да – верная смерть.



World of Warcraft покорны все возрасты и сословия. А Халид и Абдулазис Алтхани из королевской семьи Катара стали первыми игроками благороднейших кровей – в 2008 году они приняли участие в турнире по WoW, прошедшем в Орландо, США. «Мы еще в "бету" играли!» – признался Халид.



Самой успешной файтинг-серией является не Street Fighter и не Soul Calibur, а великая и ужасная Mortal Kombat. С 1992 года выпущено уже около 20 игр, суммарный тираж которых превысил 30 миллионов экземпляров.

ПРОФАЙЛ ИГРЫ

- Жанр игры: Action
- Издатель в России: Новый Диск
- Разработчик: Biart Studio
- Количество игроков: кооператив до четырех игроков
- Информация в интернете: www.uwar-game.com
- Дата выхода: Зима 2009 года
- Похожесть: Gears of War, Crysis, Diver: Deep Water Adventures



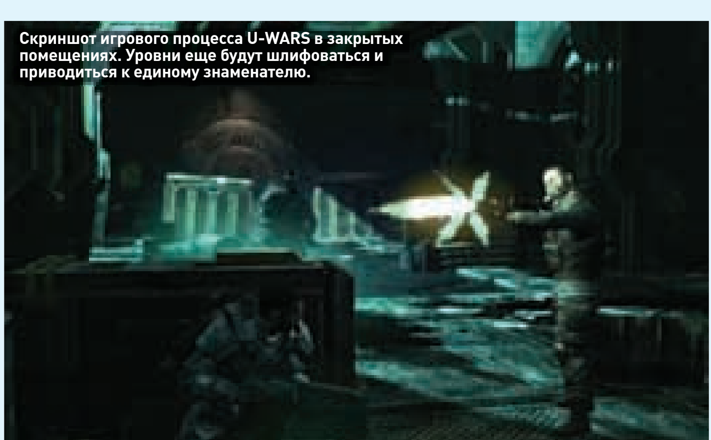
А это уже подводные сражения! Эффектная схватка с боевым дроном, заходы камеры, slo-mo...



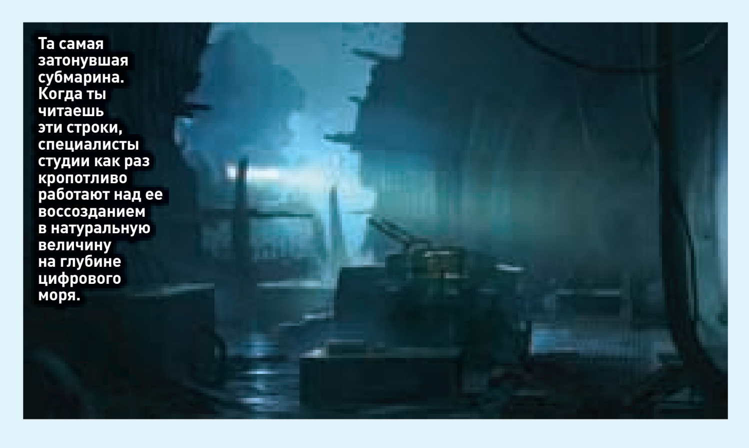




РАЗВЕДКА БОЕМ



Скриншот игрового процесса U-WARS в закрытых помещениях. Уровни еще будут шлифоваться и приводиться к единому знаменателю.

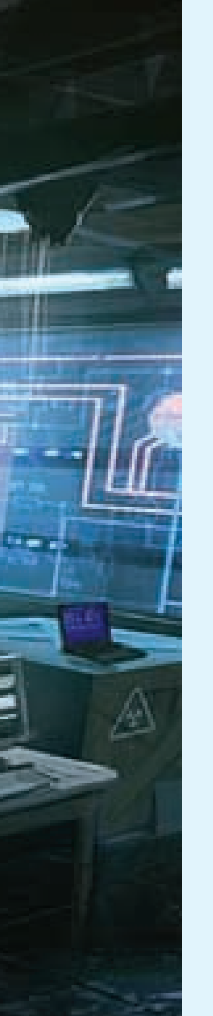


Та самая затонувшая субмарина. Когда ты читаешь эти строки, специалисты студии как раз кропотливо работают над ее воссозданием в натуральную величину на глубине цифрового моря.

игры. По соображениям разработчиков, под водой ты проведешь более половины всего игрового времени – здесь тебя ожидают приключения, которые до этого мы практически не видели в крупных игровых проектах. Погружение к огромной заброшенной атомной подводной лодке, покоящейся на разломах титанических плит и сражение с отрядами противника в ее затопленных коридорах, давно просящаяся к игровой реализации масштабная потасовка на нефтяной вышке (все мы помним тот самый эпизод из фильма Джона Ву «Без лица»), ну и, конечно же, исследования удивительного морского дна, неожиданные схватки с акулами и прочими морскими хищниками, приплывшими на зов свежей (твоей!) крови... Все это придает игре столь необходимый в наше время глоток свежего воздуха, позволяя максимально дистанцироваться от ярлычка клон Crysis, Far Cry, Gears of War (подчеркни нужное).

ДЕЛО ТОНКОЕ

О сюжетной линии разработчики пока мало что говорят, резонно не желая раскрывать козыри раньше времени. Известна лишь предварительная завязка. U-WARS зашвыривает игрока в недалекое будущее, где локальные конфликты стран Ближнего Востока разгораются все чаще и чаще и в результате достигают глобального масштаба. Разумеется, не без участия крупнейшей террористической организации, называющей себя Golden Hawk. Страны НАТО в спешном порядке стараются удержать мировое равновесие и принимают резолюцию о начале полномасштабной войны с террористами. Тебе в роли командира элитного подразделения морских котиков предстоит вести боевые действия как на суше, так и под водой. Вооружение и экипировка отряда – это новейшие военные разработки, включая уникальное оружие и современный боевой костюм (его ты можешь видеть на концептах и скриншотах по ходу статьи). Цель – покончить с Golden Hawk раз и навсегда. Пока это, предупреждают разработчики, всего лишь грубый набросок будущих перипетий. Разработка знакового для студии проекта, стартовавшая несколько лет назад, сейчас идет полным ходом: уровни полируются и приводятся в соответствие с видением арт-директора (все представленные «PC ИГРАМ»





Атмосфера пугающей романтики подводных сражений (в том числе и рукопашных!) передана максимально точно. И манит, и пугает одновременно.



Скетч будущей локации базы террористов на Ближнем Востоке. Сюжетная линия и те места на карте земного шара, куда занесет нас нелегкая, пока держатся в секрете.



Атмосфера в офисе в разгар дня – творческая и очень дружеская. Сотрудники компании с удовольствием предоставили «PC ИГРАМ» всю необходимую информацию, самые свежие скриншоты и концепт-арт.

Совсем новый, с пылу с жару переработанный концепт главного героя игры.

скриншоты пока еще сырой материал), проверяется и тестируется игровой процесс, прописывается сюжетная линия и рисуются заготовки для многочисленных сцен на движке. Biart Studio рассчитывает выпустить игру в конце этого – начале следующего года, на PC и Xbox 360 одновременно. Разработка обоих версий ведется параллельно внутри одной студии (никакого портирования с консолей, попортившего много крови «персональщикам»), а владельцев самых современных PC ждет приятный нюанс – уже сейчас вводится поддержка возможностей DirectX 10. «PC ИГРЫ» первыми на постсоветском пространстве навестили талантливых разработчиков и прониклись энтузиазмом и креативной волей «биартовцев». Мы еще вернемся к разработке U-WARS более подробно ближе к осени, когда будут готовы подводные уровни и отполирован игровой процесс. А пока хочется пожелать настоящей человеческой удачи и успехов в выбранном направлении.

МУЗЫКА ДЛЯ ВСЕХ

Одной из изюминок игры, о которой можно говорить сегодня со стопроцентной уверенностью, станет роскошное музыкальное оформление от Джереми Соула (Jeremy Soule). Контракт с матерым композитором был подписан прошлой осенью, а первые треки уже были отправлены в московскую студию. В настоящий момент работа идет, а ближе к выходу игры Biart обещали выложить в открытый доступ несколько музыкальных дорожек. Пока напоминаем, что маэстро приложил руку к созданию музыки для таких игр, как Star Wars: Knights of the Old Republic, Prey, Guild Wars, Neverwinter Nights, а также The Elder Scrolls 3: Morrowind и The Elder Scrolls 4: Oblivion. Он же написал звуковое сопровождение для многострадальной Duke Nukem Forever.

БАЛАЛАЙКА НА ЭКСПОРТ

Судия Biart появилась в 2004 году. Тогда же началась разработка симулятора дайвинга Diver: Deep Water Adventures. Через два года студия получила статус официального разработчика для Xbox 360 (что, кстати, невероятно сложно для молодого разработчика), а в 2007-м представила публике прототип будущей U-WARS. В прошлом году был открыт второй офис, а студия получила лицензию на разработку игр для PSP и Nintendo Wii.

Коллектив U-WARS на сегодняшний день насчитывает 30 специалистов, не считая интернациональных аутсорсеров. В результате музыку для московской игры пишет Джереми Соул, а над созданием высокополигональной трехмерной графики работают как штатные специалисты студии, так и опытные американские фрилансеры, расправившиеся с дюжиной современных игр на движке того же Unreal 3 Engine. Признаемся: не подумали бы несколько лет назад, что в то время как EA продвигала и продвигает аутсорс графики в наши палестины и чуть дальше в Азию, отечественные разработчики будут заказывать арт у высокооплачиваемых американских специалистов. Столь неожиданный выбор меж тем объясняется очень просто – в то время как в России сегодня над next-gen-играми успешно работает лишь несколько крупных студий, выходит, что соотношение цена-качество-сроки у наших фрилансеров и художников (которых чаще всего приходится обучать во время работы, а значит – терять время) и зарубежных экспертов оказывается крайне невыгодным.

ИНТЕРВЬЮ С КЛЮЧЕВЫМИ СОТРУДНИКАМИ BIART STUDIO

Наш репортаж был бы неполон, если бы мы не рассказали о ключевых сотрудниках компании. Оставив все формальности и условности, мы в душевной обстановке, без купюр и надменного ока бдительной PR-службы поговорили о наиболее волнующих нас вопросах.

Руководитель проекта U-WARS: КОНСТАНТИН ПОПОВ

Я начал свой творческий путь в 2000 году. Организовал несколько компаний по локализации игр, студию звукозаписи, студию дизайна и, наконец, в 2005-м пришел в игровую индустрию. С 2006 года начал заниматься консолями, и рост «Студии Биарт» пришелся на последующие два года. В 2008-м был открыт филиал компании в особой экономической зоне, его миссией стала работа с государственными структурами и продвижение серьезных игр в России. Сейчас у меня два приоритетных направления: одно, наиболее известное – next-gen-проекты (к которым, естественно, относится и U-WARS). Вторым же является сотрудничество в области развития инноваций и технологий в России. Работая в этом направлении, в 2008 году я стал членом общероссийского общественного объединения «Деловая Россия», а с января 2009-го являюсь соучредителем НП «Национальная инновационная система». Основной целью этой деятельности является вывод российских технологий на мировой уровень и создание благоприятной почвы для российского геймдев-бизнеса. Как и на заре функционирования Biart, сегодня я продолжаю руководить проектами компании, работая попутно над атмосферой всей разработки (улыбается).







Иногда очень важно посмотреть со стороны. На столах разработчиков помимо стандартных мониторов и компьютеров можно разглядеть дев-киты Xbox 360 и PSP.

У МЕНЯ ДВА ПРИОРИТЕТНЫХ НАПРАВЛЕНИЯ: NEXT-GEN-ПРОЕКТЫ И СОТРУДНИЧЕСТВО В ОБЛАСТИ РАЗВИТИЯ ИННОВАЦИЙ И ТЕХНОЛОГИЙ В РОССИИ.

PC ИГРЫ: Перед этим Biart работала над несколькими играми в морской тематике – но совсем другого уровня. Насколько сильно отличается разработка тех игр от U-WARS? И в чем это выражается?

Константин: Сильно. Те игры делались во многих моментах на коленке, и были уступки по качеству, которые допускаешь, работая над бюджетными PC-играми. При старте консольной разработки мы стандартизировали подход не только к коду, но и к гейм-левел-дизайну, менеджменту проекта, выстроили строгий технологический процесс по созданию next-gen-арта и дизайна уровней. Солидное время было потрачено на налаживание коммуникационных связей с аутсорсерами, организацию менеджмента контента. Без введения западных методик разработки проекта невозможно было бы получить те результаты, которых достигла наша команда. При этом очень важно сохранять человеческие отношения в коллективе. Меньше чем за год мы подняли проект на AAA-уровень как по технологии, так и по графике.

PC ИГРЫ: Что, на твой взгляд, является главной фишкой игры, которую ты любишь больше всего?

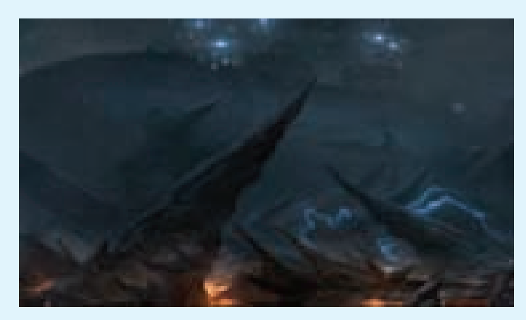
Константин: Подводные сражения, ведь там действительно непаханое поле для творчества! Захватить гарпуном врага, притянуть к себе и добить ножом в шею… А потом контрольный удар в грудь и отпустить его на съедение акулам. Что может быть приятнее?

PC ИГРЫ: Может быть, что-то хочется пожелать от лица Biart нашим читателям – читателям «PC ИГР»?

Константин: Хочется, чтобы уважаемые читатели меньше «пиратили» отечественные разработки (улыбается). А если серьезно, то не хватает достойных отзывов от российских геймеров. В основном игроки пишут в категориях «нравится – не нравится». А нам как разработчикам очень важно, чтобы аудитория четко формировала свое отношение к игре, давала советы, имела свое видение разрабатываемого проекта. Мы регулярно получаем письма от западных поклонников, а вот, к сожалению, соотечественники в этом плане более скупы. Будем рады, если читатели «PC ИГР» изложат свое мнение о проекте, что им хотелось бы видеть в игре и какие фишки увлекают больше всего.



Концепт одного из наших врагов. При работе над игровыми моделями трехмерными художниками переданы каждая складочка на одежде, каждая деталь брони.







Арт-директор U-Wars: LEOPARDSNOW

Привет! В Сети я известен под ником «leopardsnow», именно так, с маленькой буквы. Довольно продолжительное время я работал над еще не вышедшей Disciples 3 (.dat games/Акелла) и вышедшей Robocalypse (Vogster, для Nintendo DS). Больше о себе я рассказывать не буду, вот все рассказывают, а я не буду. Кстати, это не потому, что я сноб, ну а просто – оригинально это, не рассказывать о себе в интервью. Вы можете меня разыскать в Сети, набрав в Google мой ник, и первая ссылка – вуаля, вот он я. Я лучше отвечу на остальные вопросы, они интереснее и вам, и мне. Итак, на проекте я курирую так называемое видение проекта, всю графику, все то, что влияет на внешний вид игры, на ее визуальную часть, атмосферу, ощущения от нее. Я везде, где есть пиксели и где они могут быть. Даже там, где они только предполагаются. Еще я много рисую (правда, реже, чем остальные художники, потому как сказывается беготня по офису и контроль качества всего-всего), в основном это какие-то вещи, которые задают сразу целый план работ для художников. То есть, по сути, я выбираю направление, куда движется проект по арту, и это очень интересно, поверьте.

PC ИГРЫ: Насколько сложными и долгими были попытки нащупать уникальное видение проекта? Насколько получившееся в итоге на скриншотах отражает это? Или игра еще будет перерабатываться визуально? И да – чем ты вдохновлялся при работе над проектом? Погружался ли на дно Черного моря?

Лео: Порой сложно найти какую-то изюминку, что-то такое, что сделало бы лучше конкретную игровую сцену. Иногда это происходит быстро, на автомате, иногда нет. Все зависит от настроения, текущего состояния и того, где, например, проснулся. Ну, ты знаешь (улыбается). В общем, я не видел ни одного художника, который выдавал бы арт всегда ровно и без сбоев, как робот. Это же все-таки творчество. Биоритмы, все дела.
Скриншоты пока еще очень далеки от того, что будет в итоге, игра сейчас выглядит достаточно неплохо, но для меня это не предел, я не идеалист, однако мне нравится делать вещи, которые в конечном итоге нравятся людям.
На дно Черного моря не погружался, погружался на дно Урала один раз, когда не умел плавать, чуть не утонул. Вообще в планах есть заняться серфингом в Майами. Но пока в планах.

PC ИГРЫ: Игра уже сейчас выглядит как минимум не хуже зарубежных блокбастеров. В чем секрет? Изюминка? Поделитесь!

Лео: Выглядит со стороны перспективно, но я пока еще «вижу много дней работы и ужасаюсь» ©. То есть я реалист и люблю все такое... ммм... максимально настоящее. Так вот, если посмотреть широко закрытыми глазами на картинку, то видно, как ее улучшить. Секретов никаких нет, просто мы стараемся не скатываться в пресловутый «русский геймдев» с его подходом, а сделать интересную и красивую игру.

PC ИГРЫ: С точки зрения графики на что идет упор в первую очередь? Предельная реалистичность? Или некая условная стилистика? Будет ли упор на голливудские постановки и эпос в угоду реализму?

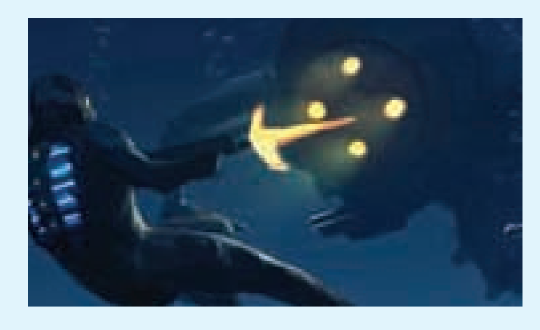
Лео: Вообще я любитель трех вещей. Первая – это, конечно же, голливудские боевики, где все взрывается к чертям, рассыпается, переворачивается. Где машина стоит на стоянке только для того, чтобы в кадре 515-м, дубле 4-м ее разнесло на куски. И так далее. То есть мне нравятся, конечно, и фильмы Джима Джармуша (Jim Jarmusch), например, но мы сейчас ведь говорим об играх, правильно? В нее должно быть красиво играть. Бум! Полмира разнесло на куски. Красиво? По-моему, да.
Вторая вещь – это аниме. Не то аниме, с большими сиськами и глазами в пол-лица. Это называется в большинстве случаев «хентай» и вообще «фейл». Мне нравится умный артовый стиль, с которым подается каждый кадр в отдельно взятых культовых аниме-фильмах. У нас не аниме-стилистика, но она оказывает влияние.
Еще мне нравятся хорошие качественные игры. Это третий пункт, который объяснять смысла нет. Всем нравятся хорошие игры. Это как котята. Только котята нравятся девочкам, а качественные игры больше нравятся мальчикам.
Вообще, возвращаясь к теме разговора, в игре я бы предпочел видеть более эпичные вещи, такие, в которых есть где развернуться фантазии. Например, если М-16 будет нормально стрелять в пустыне, хотя это очень фантастично, я не буду против (улыбается).
Если указывать направление, что-то типа «мы хотим вот сделать как в этой крутой игре, только лучше», я не отвечу на этот вопрос прямо, не надейтесь. Это в корне неправильный подход. Делать что-то или повторять что-то за кем-то. Зачем? Мы лучше создадим свою уникальную атмосферу, свой мир, нежели скопируем чужой.
А вот если вопрос свести к качеству контента, то задать планку по качеству арта очень просто, возьмите Top-10 самых продаваемых игр среди экшенов - там все сделано на самом высшем уровне. Нам сделать хуже нельзя. Все просто.

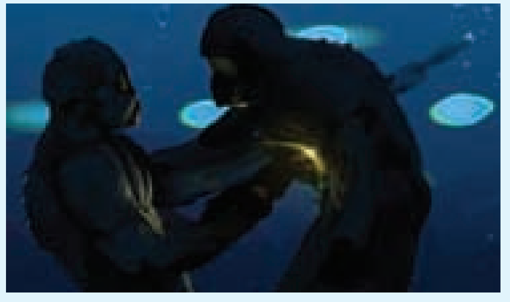




Атака дрона! Помимо путешествий на своих двоих в игре предстоит управлять и всевозможной техникой. В первую очередь, конечно, под- и надводной!

Ведущий программист: АЛЕКСЕЙ СМИРНОВ





Я прошел длинный путь совершенно замечательных российских компаний, родственных в своем желании делать компьютерные игры. «Никита», G5 Software, Sibilant. Если можно, хотелось бы через ваш журнал передать привет всем российским, ближне- и дальнезарубежным коллегам, с которым когда-то приходилось давить совместные клавиши на совместных проектах. И вот теперь я здесь, на самом западном (по степени контакта с зарубежными коллегами) фронте российского геймдевелопмента. Моя роль – скромный, но ответственный смотритель за тем, «чтобы все работало».

PC ИГРЫ: Что значит написать движок для игры? Насколько вообще это понятие соответствует действительности сейчас? Насколько сложно было написать собственными силами движок (мультиплатформенный) для U-WARS?

Алексей: Чтобы ответить на этот вопрос, надо сначала немного рассказать о том, как взаимодействуют люди на игровом проекте. В частности, есть группа дизайнеров, работающих ради той самой игры, которая придет на компьютеры пользователей, будет их огорчать или радовать (как мы все в душе надеемся); и программистов, делающих трудовую жизнь дизайнеров легкой и красивой, как майский вечер. Так вот, изменение программерского кода под нужды дизайнера – это и есть по большому счету написание движка... Сложно или несложно? Хороший вопрос… Наверное, все-таки не очень сложно, благо сейчас в нашей команде подобрались хорошие специалисты.

PC ИГРЫ: В чем его главное отличие от того же Unreal 3 Engine? На что вы старались делать упор при его создании?

Алексей: В нашем движке очень много динамики – динамических (разрушаемых) объектов, будь то динамический свет или тени. Плюс к этому нам было крайне необходимо создавать достаточно неординарное окружение для подводного мира нашей игры, симуляции водной поверхности во всем ее многообразии... Было много всего особенного, нестандартного, что и заставило нас писать свою собственную технологию.

PC ИГРЫ: Чем ты занимаешься сейчас? Насколько движок уже стабилен и надежен для игры?

Алексей: Сейчас работаю над улучшением графической составляющей игры, чтобы все было красивее, реалистичнее и... живее! И постоянно работаю над тем, чтобы дизайнеры (смотри начало нашей беседы) не пришли бить программистов за то, что в нашем игровом мире что-то не так. В общем, сегодня у нас все по-хорошему без перемен, и я верю, что игроки в обещанный срок получат игру, которую любим мы, ее создатели. И надеюсь, что нашим игрокам она принесет свою долю радости и фана!

Ведущий гейм-дизайнер:
СЛАВИК КОКОРЕВ

Откуда я – мне неизвестно. По некоторым данным, меня нашли в капусте, по другим, купили в магазине, хотя я лично сомневаюсь в обоих вариантах, а склоняюсь к тому, что я есть самоорганизовавшаяся сущность, цель жизни которой – генерировать идеи, обсуждать их с другими членами коллектива, больше брызгать слюной, чтобы их отстоять. Потом я документирую результаты полемики и в дальнейшем по мере сил отслеживаю, чтобы конечная реализация фич не отличалась хотя бы наполовину от задуманного. Также я занимаюсь балансированием геймплея и контролем работы дизайнеров уровней.

PC ИГРЫ: В чем, на твой взгляд, выражается изюминка игры? То, ради чего в U-WARS будут играть и заигрываться?

Славик: Это будет первый крупный шутер, большую часть игрового времени в котором игрок будет проводить под водой, что подразумевает принципиально новые игровые механики, новое оружие, новые способы передвижения. Я уверен, что U-WARS сможет не однажды удивить геймера своим революционным игровым процессом, и наша задача сделать его максимально комфортным, а управление интуитивно понятным, чтобы игрок мог с легкостью овладеть всем богатством новых игровых возможностей, которые предложит ему игра.

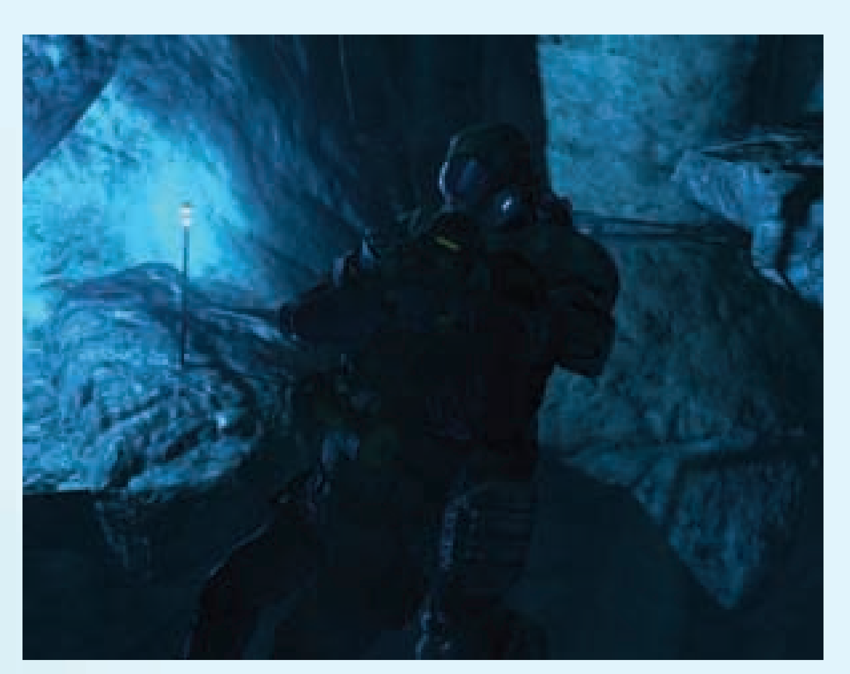
PC ИГРЫ: Какое внимание вы уделяете сюжету игры? Ожидают ли нас невероятные перипетии сюжетной линии, предательства и т.д.?

Славик: Безусловно. В игре будут и злодеи, и наш герой, который, возможно, в очередной раз спасет мир и получит за это эффектную блондинку (или не получит – пока не скажем), и нейтральные персонажи, и неожиданные сюжетные повороты. Сценарий на данный момент находится в стадии переработки, мы понимаем всю важность хорошего сюжета для современной игры и постараемся сделать так, чтобы сюжетная линия не стала слабым местом нашей. Ибо, как говорит великий гуру игрового дизайна Клифф Блезински (Cliff Bleszinski) из Epic Games, «отличную игру можно сделать и без хорошего сюжета, но если в отличной игре есть отличный storyline, то игра станет нетленкой». Кажется, как-то так.

PC ИГРЫ: На чем ты фокусируешься при разработке игровых уровней и дизайне? Будет ли нелинейность, как в Crysis, или, скажем, скриптовые рельсы, как в Call of Duty 4?
Славик: Sandbox в Crysis, на мой взгляд, себя не оправдал, шутер – это не RPG, где каноны жанра подразумевают более открытый мир. Наш мир будет более ограниченным для передвижения, ближе по структуре к классическим шутерам, но это не значит, что там не будет пространства для исследования, все-таки мы погружаем игрока в океан, где сама среда заставляет делать необычную топологию уровней с каньонами, разветвленными пещерами, тоннелями и т.д.

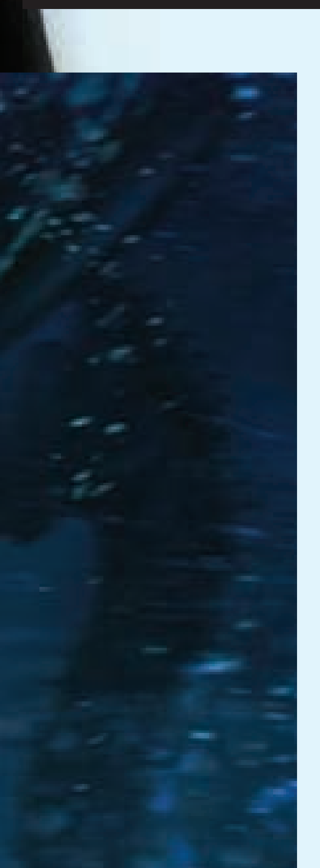
PC ИГРЫ: Насколько обширной будет игра по прохождению? Интересно ли будет ее проходить второй-третий раз, постоянно открывая что-то новое?

Славик: Мы хотим сделать 8–10 часов продолжительности всей игры, но при этом страшную аддитивность геймплея, чтобы игрок хотел вернуться на уже пройденные уровни, с красными глазами сидел бы по ночам, в десятый раз пробуя различные тактики боя, любуясь красотами и подвывая от удовольствия!



Динамическое освещение и проработанные модели персонажей смотрятся не хуже голливудских экшенов.

ЭТО ПЕРВЫЙ ШУТЕР, БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ИГРОВОГО ВРЕМЕНИ В КОТОРОМ ИГРОК ПРОВЕДЕТ ПОД ВОДОЙ.



PC ИГРЫ: Какие необычные локации мы увидим в игре? Каких персонажей? Скажем, очень здорово уже сейчас выглядит подводная лодка в идеи и скетчах, а что еще?

Славик: Начнем с того, что почти все локации в игре будут необычные, все-таки сеттинг обязывает. При этом мы интегрируем в подводный мир, который сам по себе прекрасен, некоторые элементы sci-fi-окружения, что заставит его выглядеть еще таинственнее и загадочнее. Наш арт-директор делает все, чтобы создать неповторимый стиль игры, и весьма в этом преуспевает, в чем вы можете удостовериться, посмотрев на скриншоты.
Все подводные локации будут населены морскими зверушками, кое-кто из них будет преподносить сюрпризы, мы уже делаем свою экосистему, в которой будут выстраиваться особые, нежные отношения между каждым из ее жителей и, конечно, игроком.
Что касается других персонажей, помимо разнообразных людей в игре будут машины, роботы-дроны, механические создания со своими особенностями поведения. Ну и, конечно, боссы! Куда же без них? Вертолеты, огромные подводные мехи, дроны-суперкрабы, каждый из которых будет раскрывать свои слабые стороны в процессе боя с игроком и использовать богатые особенности окружающей среды. **PG**

ГЛОБАЛИЗМ VS НАЦИОНАЛЬНЫЕ ТРАДИЦИИ:

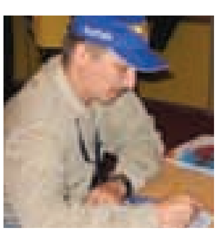
СДЕЛАТЬ КОЛОБКА ЗА ПРИГОРШНЮ ФУНТОВ (ЙЕН, ДОЛЛАРОВ, РУБЛЕЙ, ЕВРО)

ТЕКСТ:
МАКСИМ МИХЕЕНКО

У каждой страны есть свои национальные традиции, фирменный колорит и собственные индивидуальные черты характера. Мы без труда отличим американский блокбастер от французской комедии, а итальянское фирменное блюдо от традиционной китайской кухни. Да и перепутать игру, созданную в Великобритании и, к примеру, в Японии, практически невозможно – любая мелочь вплоть до внешнего вида второстепенного персонажа сразу выявит «страну происхождения». В наш век шествующего глобализма и широкополосного интернет-доступа (когда во многих студиях работают представители нескольких национальностей, а удаленно так вообще практически весь мир) все еще, слава богу, можно выделить основополагающие столпы американской, английской, японской и российской игровой культуры. В этом слегка юморном, слегка серьезном спецматериале мы попытались представить, какой бы создали разработчики со всего мира игру, получив в свои руки лицензию хорошо знакомого нам всем с детства… Колобка.



РОССИЯ



Олег Медокс – личность в игровой индустрии легендарная. Для западной аудитории так и вовсе он является одним из самых известных российских разработчиков. Начинал свою карьеру еще во времена Советского Союза, работая инженером авиационной промышленности над секретными военными разработками. После распада СССР открыл студию Maddox Games, выпустившую несколько значительных игровых проектов (старожилы наверняка хорошо помнят такие имена, как Z.A.R. и MadSpace). Но главной вехой его карьеры считается 2001 год, когда вышел «ИЛ-2: Штурмовик», великолепно принятый во всем мире. Сейчас Олег вместе со своей многоопытной командой работает над воздушным симулятором нового поколения.

Получив столь интересную лицензию, российская студия-разработчик воодушевится и погрузится с головой в идею. Разумеется, делать будут не просто игру, а «Самую Лучшую Игру на Белом Свете», не меньше. С умопомрачительной графикой, абсолютно свободным миром, новыми революционными особенностями и бог знает чем еще. Придумывать идеи будут всем коллективом – от главного дизайнера до художника, и воплощать так же. Будет пошаговая стратегия, которая возьмет все самое лучшее из «Героев», King`s Bounty, Disciples и Final Fantasy. Мощную микстуру разбавят славянскими мифами и сказаниями, в дизайн-документе появится пара сотен игровых персонажей, десяток миров, тысячи заклинаний и «невероятный по проработанности игровой мир», который по большей части, к сожалению, будет держаться в головах разработчиков, а не на бумаге. Колобок предстанет могучим молодцем, ведущим за собой армии по селам и деревням огромного сказочного мира, дед и бабка – NPC, выдающими квесты, а обязательные медведь, заяц, волк и лиса – вождями четырех различных рас и замков, с которыми мы и будем сражаться на протяжении долгой сюжетной кампании.

Опубликованные на ИгроМире первые скриншоты и пресс-релиз приятно обрадуют очень многих, образуется кучка фанатов, которые начнут ждать игру как манну небесную. Впрочем, продолжение затянется: свежей информации будет крайне мало, дата выхода будет постоянно перекладываться, да и ближе к предполагаемому окончанию разработки неожиданно окажется, что проект еще настолько сырой, что не то что выпускать, альфа-версию еще по-хорошему показывать рано. Придется кардинально пересмотреть основную концепцию, слегка урезать «гениальность», хотя бы из-за того, что для того, чтобы достойно реализовать задуманное, вначале даже у опытнейшей студии уйдет порядка десяти лет. В сокращенном виде, под давлением издателя, который уже, кажется, даже не надеется заработать – лишь бы вернуть затраченные средства, проект выйдет в свет. С вагоном и маленькой тележкой всевозможных багов, неотполированный, слегка сырой, но – добрый и интересный внутри, сделанный с душой и любовью. Стоит лишь закрыть глаза на многочисленные недоработки, и игра захватит тебя полностью. На форумах, как обычно, разгорятся жгучие дебаты на несколько месяцев, будут обязательные крики и возгласы обманутых и неминуемое сравнение игры с лучшими творениями мастеров Blizzard и Square Enix.

ВЫВОД: Российская игровая индустрия потихоньку становится частью мировой многомиллиардной индустрии развлечений, к нам приходят ведущие издательства (EA, Ubisoft), разрабатываемые в родном отечестве проекты ждут всем миром (Disciples 3, Jagged Alliance 3, Majesty 2), да и в самой стране появляются не только талантливые программисты и художники (с этим у нас всегда было все в порядке), но и опытные руководители проектов, менеджеры и продюсеры.

СТРАНА

- **Страна:** Российская Федерация
- **Население:** 142 008.8 тыс. чел., из них геймеров – свыше 8 миллионов чел.
- **Культовые вселенные:** S.T.A.L.K.E.R., Heroes of the Might & Magic, Fallout, «Корсары», Gothic, «Космические оейнджеры», «Аллоды»
- **Ведущие разработчики:** Nival (Heroes of the Might & Magic V), «1С» («Санитары подземелий», «Вторая мировая»), Saber Interactive (TimeShift), Katauri («King's Bounty: Легенда о рыцаре»)
- **Наследие прошлого:** лучший в мире авиасимулятор «ИЛ-2: Штурмовик», настоящий прорыв в виде «Дальнобойщиков» (в которых с упоением играли даже американские «реднеки»)
- **Наше будущее:** «Аллоды Онлайн», Disciples 3, Jagged Alliance 3, Postal 3, Underwater Wars, Majesty 2
- **Настроения:** «Индустрия во мгле», бум MMORPG, разработка отечественными студиями продолжений культовых, но не слишком популярных зарубежных брендов

ИГРА

- **Жанр:** Пошаговая стратегия с элементами RPG
- **Количество разработчиков:** 30 человек плюс удаленно по регионам и на Украине еще столько же
- **Бюджет:** 20 миллионов рублей (хотя для воплощения идей надо бы все 200 миллионов рублей или, как очень часто обозначают, $10 миллионов)

США



Роб Пардо (Rob Pardo) – вице-президент Blizzard Entertainment, отвечающий за гейм-дизайн. Человек, руководящей опытной производственной командой, ответственной за дизайн и играбельность в каждом выходящем проекте от Blizzard. В <Метелице> с 1997 года, пришел в команду во время создания StarCraft и внес очень значимый вклад в успех Warcraft 3: Reign of Chaos и World of Warcraft во всем мире. Сейчас занимается курированием будущих игровых шедевров компании – StarCraft 2 и Diablo 3.

Американская индустрия похожа на хорошо отлаженный громадный конвейер. Финансовые и маркетинговые гуру подсчитают и решат, что игры жанра Adventure/Action будут пользоваться в конце 2010 года особой популярностью, и выделят на разработку все 20 миллионов долларов согласно самым последним бизнес-планам. Созданием игры будет заниматься огромная студия, разумеется, с прицелом под Xbox360/PS3, ну а уж портированием на PC займется пара побочных ответвлений гиганта где-нибудь в Марокко или Шанхае. Сама игра, разумеется, будет задумана как начало целой игровой серии и посвящена мощному харизматичному главному герою, а сюжет основан на спасении всего мира во главе с Америкой и будет невероятно эпичен. В игре мы увидим предельно сексапильную девушку главного героя и самую обыкновенную американскую пожилую пару (Ded и Babka), путешествующую по миру в свои за семьдесят. В самом конце нас ожидает встреча с главным боссом по имени Lisa – сексуальной роковой женщиной. Впрочем, о сексуальном подтексте в игре придется забыть – это наложит рейтинг Mature и существенно ограничит аудиторию, а значит и будущий доход. Ничего нового игра миру не скажет, будет проходиться за пару вечеров и оставлять произведение крайне коммерческого, но продуманного и техничного проекта. Мы увидим взрывы, туалетный юмор и эпические баталии.
Под будущую громкую игровую вселенную подготовят плацдарм в виде обязательных комиксов с героями игры и заключат договор с Dreamworks/Universal/20th Fox о создании крупномасштабного художественного фильма. Перед релизом проведут пару красочных мероприятий для прессы где-нибудь на пляжах Мальорки. Создание игровых уровней и всевозможной утвари, бочек и березок отдадут на аутсорс куда-нибудь в Китай или Индию – там дешевая рабочая сила, как раз сэкономят пару миллионов. Знать, как делаются игры американским <реднякам> и не нужно. Назначат строгую дату релиза, в рамках которой проведут массированную рекламную компанию с обязательным показом профессионально смонтированного трейлера игры во время кубка по Американскому футболу. Проект станет хитом продаж, получит свои 7,5-8,5 баллов от журнала «PC ИГРЫ», а спустя полгода станет известно, что уже как несколько месяцев параллельная студия издателя работает над скорейшим сиквелом.

ВЫВОД: Американцы известны тем, что любое дело могут довести до «звездного» статуса – были бы деньги. Игровая индустрия в США – самая большая, бюджеты непомерные, количество сотрудников в студиях запредельное и рынок самый лакомый. В стране свыше сотни игровых студий, десятки мирового уровня издательств, тысячи игр в разработке и огромное количество геймеров.

СТРАНА

- **Страна:** Соединенные Штаты Америки
- **Население:** 304 050 000 чел., из них геймеров – свыше 70 миллионов чел.
- **Культовые вселенные:** Warcraft, Command & Conquer, Dune, Halo, Medal of Honor, Sims, Madden NFL
- **Ведущие разработчики:** Epic Games (Gears of War, Unreal), Valve (Half-Life), Blizzard Entertainment (Warcraft, Starcraft, Diablo), Infinity Ward (Call of Duty), Bungie (Halo, Myth)
- **Наследие прошлого:** самая продаваемая игра в мире (The Sims), главные таланты и ресурсы игровой индустрии мира
- **Будущее:** Gears of War 2, The Sims 3, Diablo 3, StarCraft 2, Aliens: Colonial Marines, Doom 4
- **Настроения:** экономический кризис, консолидация ресурсов и объединения издательств-разработчиков, аутсорс графики в страны третьего мира

ИГРА

- **Жанр:** Adventure/Action
- **Количество разработчиков:** 200 человек плюс еще несколько сотен на аутсорсе в Китае и Индии
- **Бюджет:** $20 миллионов на разработку, $20 миллионов на продвижение и рекламу

ФРАНЦИЯ



Мишель Ансель (Michael Ancel) – руководитель, сценарист и дизайнер великолепной Beyond Good & Evil, в прошлом – создатель главного символа компании Ubisoft – неунывающего Rayman. Один из самых талантливых дизайнеров Франции и самый именитый. Интересен тем, что более года вместе с небольшой командой единомышленников разрабатывал собственными силами <игру своей мечты> – Beyond Good & Evil 2 тайком от начальства – в конце концов проекту дали зеленый свет и сейчас он на всех парах движется к будущему релизу.

Французские разработчики подойдут к созданию игры с особой, свойственной только продуктам из Парижа и Марселя душой… Вспомните хотя бы Dune (1992), разработанную по легендарной лицензии Ф. Херберта талантливыми кудесниками из Cryo Interactive.
В первую очередь будущая Le jeu будет отличаться особым художественным решением – утонченный эстет Колобок, бывший рок-музыкант Ded и вышедшая на пенсию балерина Babka – мы увидим необыкновенный визуальный стиль и арт-дирекшен, который, впрочем, понравится далеко не каждому. Нас ожидают очень трогательные главные и побочные герои, небанальный заштампованный сюжет и не всегда понятные решения авторов. Впрочем, кто-то полюбит игру сразу и навсегда, а широкие народные массы все равно пройдут незамеченно в сторону более доступных крупнокалиберных блокбастеров. Игра из Франции, подобно роскошной взрослой даме с собачкой, в отличие от молодой американской девушки с бензоколонки, откроет свой богатый внутренний мир далеко не каждому. Проект продастся из рук вон плохо. Впрочем, в интернете появится несколько фанатских сайтов с самыми преданными фанатами на земле, которые признаются разработчикам в любви и составят петицию о разработке второй части. Издательство, узнав о мизерных продажах, отложит все идеи о продолжениях в дальний ящик, посчитав, что открыть еще одну локальную студию где-нибудь в Перу и дать ей разрабатывать новый «сногсшибательный» экшен про морских ежиков куда как рентабельнее.

ВЫВОД: Франция – оплот невероятных кроликов из Rayman Raving Rabbits, любимчика Пей'джа и добрых классических французских квестов, которых так, кажется, больше не умеет делать никто на свете. Ubisoft – одно из ведущих мировых издательств по разработке игр – открывает все больше и больше студий по всему миру (недавно открыла двери Ubisoft Ukraine), отходя от своих исконных французских корней все больше и больше в пользу международной транскорпорации.

СТРАНА

- **Страна:** Французская Республика
- **Население:** 64 473 140 чел., из них геймеров – свыше 10 миллионов чел.
- **Культовые вселенные:** Rayman, Beyond Good & Evil
- **Ведущие разработчики:** Eden Games (Test Drive Unlimited, Alone in the Dark), Ubisoft Paris, Ubisoft Montpellier (Beyond Good & Evil), Darkworks (Cold Fear), Quantic Dream (Omikron: Nomad Soul, Fahrenheit)
- **Наследие прошлого:** изысканные французские квесты (Cryo Interactive, мы помним тебя)
- **Будущее:** Beyond Good & Evil 2, Heavy Rain

ИГРА

- **Жанр:** Квест с неоднозначными загадками
- **Количество разработчиков:** 40 человек
- **Бюджет:** 6 миллионов евро

АНГЛИЯ



Питер Мулине (Peter Molyneux) – харизматичнейший лидер Lionhead Studios и один из самых гениальных игровых дизайнеров всей Британии. В 1987 году вместе с другом основал Bullfrog Productions, оплот английского игростроения и студию, выпустившую такие шедевры, как Dungeon Keeper, Theme Hospital и Populous. В 1997-м разочарованный в погрязшей внутристудийной волоките и желающий заниматься только любимым делом – делать самому игры, по собственному желанию покинул альма матер, продав ее за внушительную сумму корпорации Electronic Arts. Тогда же мир услышал имя новой студии-мечты Питера – Lionhead Studios, названную в честь хомячка одного из основателей компании. Прошло свыше десяти лет, и сейчас это, пожалуй, главная чисто английская команда, задающая планку всему миру – мы ждем и надеемся: Fable 2 не подведет. Мулине хорошо известен тем, что умеет выдавать очень громкие заявления на игровых выставках, тем самым приводя журналистов и геймеров в бешеный, не всегда оправданный впоследствии восторг.

Вспомнив про легендарную игровую серию далеких 80-х, посвященную «яйцу» Dizzy, английские разработчики проникнутся к Колобку настоящей симпатией. И подумают о том, что когда-то именно Англия была законодателем мод во всей игровой индустрии. Разрабатывать игру в пределах Британии уже сейчас выходит крайне дорого, поэтому большая часть пойдет на удаленную разработку в более дешевые регионы, например Канаду. Первый анонс грянет как гром на голову: в штаб-квартире разработчиков где-нибудь на окраине Лондона в уютной беседе покажут прототип игры и пообещают очень мощную концепцию, революционный дизайн. В меру красивая игра будет сочетать в себе ролевую с элементами менеджмента и градостроительством: темы Theme Hospital и Football Manager все еще будоражат разработчиков Туманного Альбиона. Новоявленную игру уважаемая во всем мире британская пресса сразу же окрестит «новой надеждой Британии». Разработчики будут показывать проект каждый раз на E3, срывая аплодисменты журналистов. В конце концов игра выйдет и окажется не настолько хороша, как думали мы все, облизываясь многочисленными скриншотами. Мы увидим революционные особенности, которые при всей гениальности на бумаге оказались не слишком хорошими в игровом процессе.

ВЫВОД: Английская игровая школа существует уже несколько десятилетий. Когда-то англичане правили всем игровым миром (время ZX-Spectrum), сейчас оплот британского игростроения – Питер Мулине и Lionhead Studios, гоночные симуляторы от Codemasters и ежегодные футбольные менеджеры, срывающию сумасшедшую кассу.

СТРАНА

- **Страна:** Великобритания (Соединенное Королевство Великобритании и Северной Ирландии)
- **Население:** 60 441 457 чел., из них геймеров – свыше 12 миллионов чел.
- **Культовые вселенные:** Colin McRae, Grand Theft Auto, Tomb Raider, Worms, Dungeon Keeper, Theme Hospital
- **Ведущие разработчики:** Lionhead Studios (Black & White, Fable), Codemasters (Colin McRae Rally), Creative Assembly (Total War), Firefly Studios (Stronghold), Rockstar North (GTA!), Climax, Core Design (Tomb Raider), Team 17 (Worms), Travelers Tales, Kuju
- **Наследие прошлого:** ZX Spectrum, Крофтомания 90-х, легендарные и ныне покойные студии Bullfrog и Psygnossis
- **Будущее:** Fable 2 (PC), Empire: Total War
- **Настроения:** серьезное удорожание стоимости разработки, закрытие многих старейших английских студий

ИГРА

- **Жанр:** RPG с элементами симулятора
- **Количество разработчиков:** 120 человек
- **Бюджет:** 12 миллионов фунтов стерлингов

ЯПОНИЯ



Хидео Кодзима (Hideo Kojima) два месяца назад выпустил свое последнее детище – игру-кино Metal Gear Solid 4, от которой сходит с ума половина прогрессивного человечества. Сейчас японский гений работает над совершенно новым проектом, не связанным с Солид Снейком. Хидео известен на весь мир как создатель и главный дизайнер вселенной Metal Gear, также работавший над обеими частями Zone of the Enders и серией Boktai. Глава Hideo Kojima Productions.

Япония все еще во многом феодальная страна, несмотря на то что самые новейшие достижения человеческой мысли появляются именно здесь. Указание о разработке поступит свыше, от руководства. Игру от и до продумает в голове назначенный режиссер проекта. Разумеется, это будет японская RPG, с кинематографичными получасовыми сюжетными врезками. Визуальный стиль будет сногсшибательным, игра будет выглядеть великолепно, выжимая все ресурсы из консолей нового поколения. На аутсорс ничего не отдадут, и все до последней бочки будет сделано внутри одной студии. Утечек для прессы в виде скриншотов или «особенностей проекта» практически не будет, игру анонсируют на Tokyo Game Show, где обязательный по такому поводу японский «колобок» будет ходить по выставке в сопровождении пары красивых японских девушек. В игре мы увидим изящного главного героя с большими глазами и не менее большим мечом. Закрученный, как спираль, сюжет поведает нам историю о целом сказочном мире, где магия идет в ногу с технологиями… В конечном счете на последних минутах игры мы узнаем, что все не то, что кажется, Лиса окажется нашей потерянной сестрой. Заставками мы будем засматриваться подобно свежим выпускам сериала Lost. Перед выходом игры в Японии обязательно выпустят эксклюзивный модельный ряд PS3 с игрой в комплекте. Также нас ожидает выпуск манги и полноценного мультсериала про героев игры. Чуть позже последует разработка игры для Nintendo DS и PSP.

ВЫВОД: Япония всегда остается собой – что бы ни происходило за ее пределами. Мнение и вкус японских геймеров предугадать очень сложно – они практически не жалуют игры иностранных компаний (счастливое исключение: серия GTA) и покупают такие проекты, которые мы порой понять даже не в состоянии. Так было, и так будет.

СТРАНА

- **Страна:** Япония
- **Население:** 127 433 494 чел., из них геймеров – свыше 50 миллионов чел.
- **Культовые вселенные:** Zelda, Mario, Sonic, Metal Gear Solid, Final Fantasy, Devil May Cry, Dragon Quest, ICO, Shadow of the Colossus
- **Ведущие разработчики:** Sonic Team (Sonic), Mist Walker, Square Enix (Final Fantasy, Dragon Quest), Hideo Kojima Productions (Metal Gear Solid)
- **Наследие прошлого:** когда-то исключительно японцы задавали моду на лучшие видеоигры, ведущие платформодержатели (Nintendo, Sony)
- **Будущее:** Final Fantasy 13, Street Fighter 4 (PC)

ИГРА

- **Жанр:** JRPG
- **Количество разработчиков:** 200 человек
- **Бюджет:** 2 миллиарда йен (около $17 миллионов)

ГЕРМАНИЯ



Братья Йерли (Yerli): Цеват, Авни и Фарук Йерли – выходцы из Турции, завоевали славу и уважение уже на немецкой земле. Начав в 1999 году, Crytek через несколько лет буквально вломилась в игровую индустрию со своим революционным шутером Far Cry, сумев сопоставить свою дерзость и талант опыту Epic Games и id Software и доказать, что и в наше время молодым есть место под солнцем. Выпустив в прошлом году монстроузорную Crysis и продав дюжину лицензий на CryEngine 2.0., студия из Франкфурта сосредоточилась на разработке своего следующего громкого проекта. Помимо этого в активе компании три студии-сателлита в Будапеште, Киеве и - бывшая Free Radical Design - Crytek U.K. в Ноттингем, Англия.

Дизайн-документ немецких разработчиков будет представлять собой экономическую стратегию – абсолютно бескровную (суровые законы!), мультяшно-европейскую, предельно прогнозируемую и – немного скучную, как и сама умеренная жизнь в Германии. Управлять колобком напрямую мы не сможем, равно как и всеми другими героями игры: будем смотреть на всех свысока, отдавая команды и собирая ресурсы – в первую очередь муку и воду. Бабка и Дед будут главными крестьянами, добывающими столь ценные ресурсы, а Медведь, Волк, Заяц и Лиса – соперничающими нациями, грозящими уничтожить наше родовое поселение. Драки будут детские, крови и многомиллионных разрушений мы не увидим, ну а музыкальная тема с нотками из классики Моцарта и Баха добавит необходимый колорит.

Немцы предпочитают проверенные временем решения, снабжая их качественным визуальным рядом и собственным простоватым визуальным юмором. Будущий проект обязательно вначале выпустят в родной Германии, чуть позже в России, а дальше, через полгода, игра наконец выйдет в США и Европе. К тому времени уже на родине появится полноценное продолжение.

ВЫВОД: Немецкая игровая индустрия, пожалуй, полная противоположность автомобильной с ее лидирующей тройкой BMW–Mercedes–Audi и отсутствием ограничения скорости на автобанах. Впрочем, у той и другой есть одно общее звено – максимальный упор на качество и надежность. Игровые студии Германии заняты по большей части созданием неторопливых продуманных экономических стратегий и ролевых миров в средневековых антуражах, где и добились значительного успеха. Выделяется из всей немецкой братии лишь Crytek, да и то, кажется, случайно: три брата-основателя студии – потомственные турки, а главные программисты и художники по большей части из Украины и России. PG

СТРАНА

- **Страна:** Федеративная Республика Германия
- **Население:** 82 310 000 чел., из них геймеров – свыше 10 миллионов чел.
- **Культовые вселенные:** Settlers, Anno, Gothic, C&C
- **Ведущие разработчики:** Blue Byte (Settlers, Incubation), Ascaron (Sacred), Pluto 13: Piranha Bytes (Gothic)
- **Наследие прошлого:** зеленая кровь и железные инопланетяне вместо человеческой плоти в Carmageddon, полная перерисовка всей свастики в Return to Castle Wolfenstein, сложности во время разработки военного шутера последнего поколения Crysis – Германия давно известна своими зубодробительными законами касательно насилия в кино и играх
- **Будущее:** Arcania: A Gothic Tale (Gothic IV), новый проект от Crytek

ИГРА

- **Жанр:** Экономическая стратегия в реальном времени
- **Количество разработчиков:** 70 человек
- **Бюджет:** 6 миллионов евро



КЛИКНИ НА ГАЗ!

on-line гонки на www.maxi-racing.ru

CORSA OPC

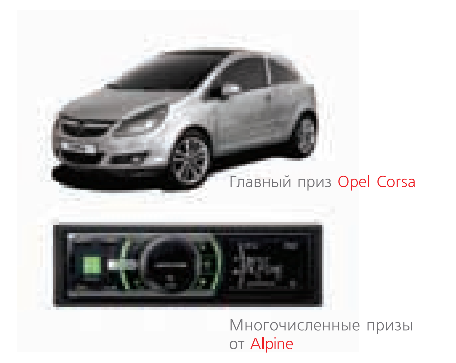
ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ

СЛЕДИ ЗА ИГРОЙ НА САЙТЕ WWW.MAXI-RACING.RU

ALPINE® представляет on-line игру

WWW.MAXI-RACING.RU

MAXI RACING



Главный приз Opel Corsa

Многочисленные призы от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоем компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку РОСНО на свое авто.
А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!
Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru







Реклама

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

В мире игры развито воздухоплавание.

К лодке лучше не приближать-ся – это бойницы.

Драконы в Divinity 2 какие-то тощие...

DIVINITY 2: EGO DRACONIS

Ролевой проект Divinity 2: Ego Draconis полностью оправдывает свое название. Драконы в нем играют далеко не последнюю роль, выступая врагами человечества. Главный герой специализируется на истреблении ящеров, но со временем обретает способность превращаться в одного из них. Возможность взглянуть на пасторальный пейзаж с высоты дорогого стоит. Еще персонаж владеет телепатией. Так, прочитав мысли скупщика трофеев, можно узнать реальную стоимость предметов и найти покупателя в обход незадачливого торговца.

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК
Larian Studios
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.larian.com/egodraconis.php
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2009 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью в №12 (60)





Когда машина говорит, маска почему-то шевелится...

Робот превращается в разрисованный грузовик.

Трансформеры гораздо крупнее людей.

TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN

Выход Transformers: Revenge of the Fallen приурочен к премьере одноименного фильма, намеченной на июнь этого года. Игрокам будут доступны трансформеры как из лагеря Автоботов, так и из стана Десептиконов, и каждый робот в любой момент сможет перевоплощаться из шагающей машины в автомобиль, самолет или другую технику. Кроме сюжетной кампании, которая заставит помотаться по свету, посещая Каир, Шанхай и другие места, запланирован многопользовательский режим, отсутствовавший в предыдущей игре по мотивам «Трансформеров».

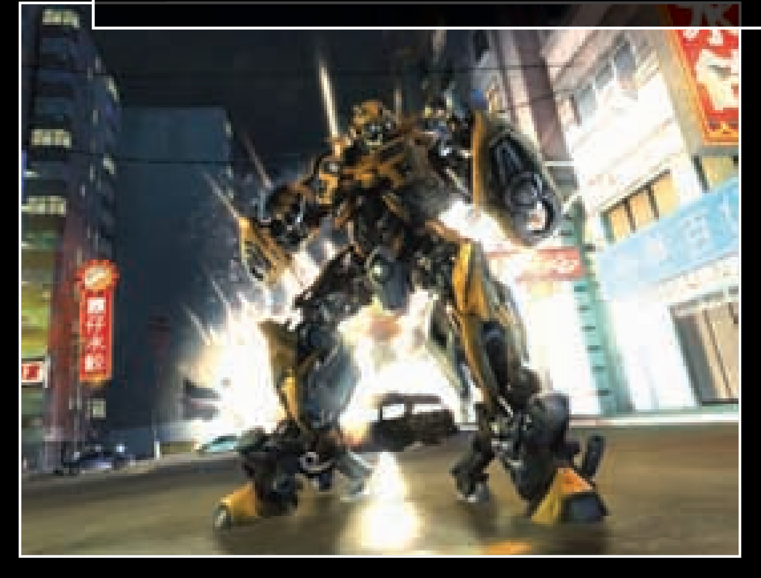
ЖАНР ИГРЫ
Action

РАЗРАБОТЧИК
Beenox Studios

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.transformers-game.com

ДАТА ВЫХОДА
Июнь 2009 года

МЫ ПИСАЛИ
Не писали





Великолепная вода, BioShock удавится от зависти.

Без волшебного оружия в RPG никуда.

Шаман лучнице не товарищ.

THE DARK EYE: DEMONICON

Разработчики ролевой игры The Dark Eye: Demonicon собираются «установить новые стандарты в жанре» с помощью «глубоко проработанного эпического сюжета, достойного фильма». Завязку действительно можно сравнить со сценарием бразильского сериала: герой отправляется на поиски отчима, дабы выяснить, причастен ли тот к смерти его (героя) девушки. Проект создается во вселенной немецкой настольной игры The Dark Eye (Das Schwarze Auge), которая также служит основой для грядущей ролевки Drakensang: The Dark Eye. Правда, проекты друг с другом не связаны.

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК
Silver Style Entertainment
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.demonicon.de
ДАТА ВЫХОДА
2009 год
МЫ ПИСАЛИ
Не писали





Индикаторы на ранце – элементы интерфейса.

Боеприпасы бесконечны, но оружие перегревается.

В эту коробочку складируются пойманные призраки.

GHOSTBUSTERS

ЖАНР ИГРЫ
Action

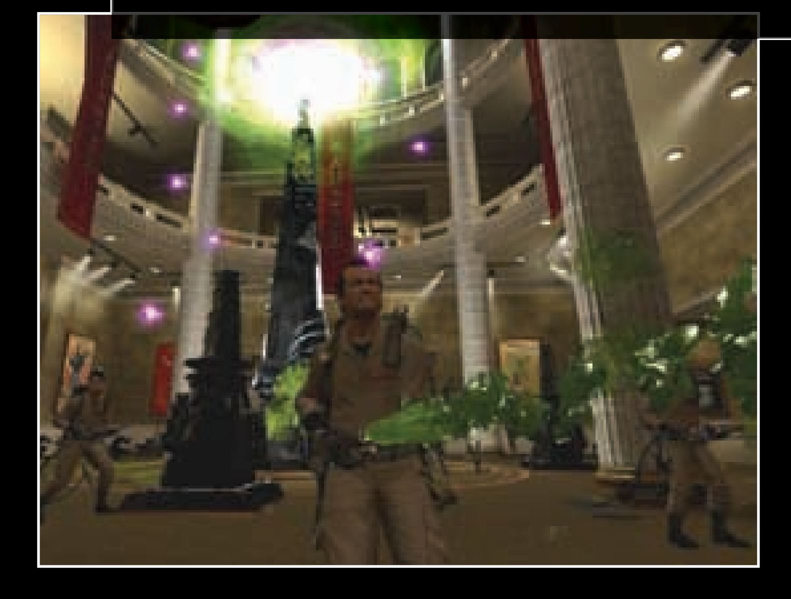
РАЗРАБОТЧИК
Terminal Reality

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ghostbusters-game.com

ДАТА ВЫХОДА
19 июня 2009 года

МЫ ПИСАЛИ
Превью в №02 (50)

Над экшеном Ghostbusters трудится целая плеяда мировых звезд. Артист, режиссер и продюсер Дэн Эйкройд (Dan Aykroyd) и его коллега Гарольд Рэмис (Harold Allen Ramis) корпят над сценарием. С актеров Билла Мюррея (William James Murray), Эрни Хадсона (Ernie Hudson), Энни Поттс (Annie Potts) и Уильяма Атертона (William Atherton) рисуют игровых персонажей. Но главный герой не имеет отношения к знакомой по фильмам четверке. Игроки управляют новым охотником, а события происходят через два года после финала второй части фильма. Однако кроме известных борцов с аномалиями в кадре обязательно появятся и знакомые призраки.





ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

PROTOTYPE

О ВКУСНОЙ И ЗДОРОВОЙ ПИЩЕ

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Sierra Entertainment и Activision
РАЗРАБОТЧИК
Radical Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.prototype-game.com
ДАТА ВЫХОДА
Июнь 2009 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Мутант Алекс Мерсер

Евгеника снова в моде. Теперь уже игровые разработчики пытаются достичь идеала, создать совершенное развлечение. Режут по живому, отхватывают самые лакомые куски, шьют на скорую нитку. Стараются превзойти самого доктора Франкенштейна, вот только выходят пока какие-то «шариковы», унылые кадавры, которые мрут через пару недель после релиза. И никто о них потом уже не помнит.

БОЛЬШОЙ КУШ

А ведь как было бы здорово взять от жанров самое лучшее. Свободу выбора Grand Theft Auto (естественно, третьей и четвертой части игросериала), высокотехнологичную графику Crysis Warhead, революционный геймплей Spore и совершенную ролевую систему World of Warcraft. И чтобы сюжет был уникальным, а герой обладал всеми качествами сверхчеловека: трансформировался в оружие и был практически неуязвимым, крушил танки голыми руками и сигал по крышам, как человек-паук. В крайнем случае – как Фейт Коннорс из новомодной Mirror's Edge.


Алекс крупным планом. Запомни его таким – тихим и умиротворенным.

Парни из Radical Entertainment синтезировали такого идеального персонажа, обывателя-мутанта Алекса Мерсера. Вот только с внешностью вышла накладка. Ведь Алекс Мерсер не какой-нибудь джедай в сияющей хламиде, а натуральный живой труп, бацилла в штанах, нечто, тварь из кинофильма Джона Карпентера (John Carpenter) – рыщет по городу в поисках генетического материала, жрет всех без разбора, причем не только тела, но и души. Каждая несчастная жертва делает его сильнее, быстрее и хитроумнее.

Алекс вовсе не собирался стать героем, и если бы не эпидемия, скучал бы себе в какой-нибудь конторке на ...дцатом этаже. Все изменилось в одночасье. Нью-Йорк накрыло облако заразы, и столица мира превратилась в одну большую трупарню, полную гниющих монстров и служивого люда. Правительство выслало на место отряд быстрого реагирования – команду Blackwatch. Перед военными была поставлена задача: зачистить несколько районов от вируса, построить блокпосты и попытаться выяснить при-

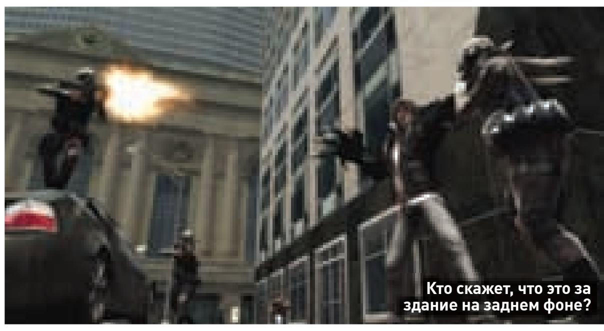

Кажется, есть у этих мутантов что-то общее. Широкие джинсы или окровавленные физиономии?

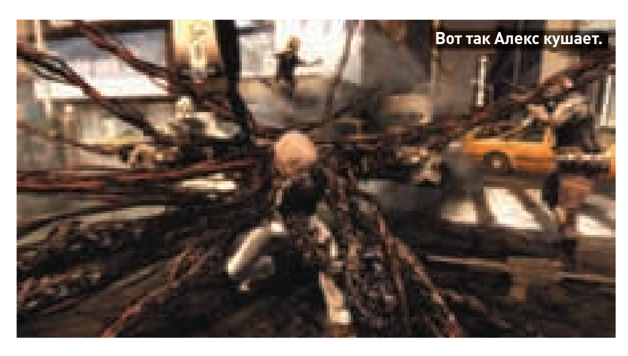
ВИДЫ МАСКИРОВКИ

Алекс может принимать вид практически любого NPC в игре, но для начала нужно этого персонажа съесть и переварить. Существует несколько наиболее распространенных обличий, которые использует Алекс Мерсер:
Оригинальная форма – Алекс Мерсер собственной персоной. Грязная толстовка, джинсы и очень измученное лицо.
Агрессивная форма – Алекс Мерсер в плохом настроении. В таком виде он не нравится никому, даже мирным гражданам.
Форма солдата – внешность среднестатистического вояки. В таком виде удобно добывать оружие и воровать технику.
Форма командира – внешность генеральская и авторитетная. В таком виде можно вызвать поддержку с воздуха.
Форма определенной личности – маскировка для спецопераций.

У Алекса, понятное дело, амнезия, и на всем протяжении игры он будет собирать воспоминания. Клетку за клеткой. Узелок за узелком.


С помощью когтей можно атаковать сразу несколько целей.


Кто скажет, что это за здание на заднем фоне?


Вот так Алекс кушает.

но в игре был воссоздан Нью-Йорк со всеми его рекламными баннерами и чахлыми насаждениями. Весь город поделен на несколько зон: контролируемые армией квадраты и зараженные территории. Алекс посетит многие городские «достопримечательности», проникнет на военную базу и взойдет на самую вершину адского Улья.

СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ

В зависимости от задания будет меняться и тактика. Где-то можно идти напролом, прикрываясь от пуль рукой-щитом, рвать технику на отдельные запчасти, не забывая при этом питаться. Где-то стоит замаскироваться, принять облик одного из офицеров и в таком виде просочиться в тыл врага, а уж потом устроить противнику кровавую баню, насадить тела на костяные шипы и почувствовать себя настоящим Владом Цепешем.
И никаких сюжетных рамок, невидимых стен и заградотряда за спиной, подгоняющего бедного геймера к счастливому финалу. Алекс Мерсер – труп, который гуляет сам по себе. Можно произвольно шататься по этой жуткой «песочнице» и брать миссии, которые нравятся тебе, а не сценаристу. Или просто слиться с толпой испуганного народа, а потом эффектно разбросить щупальца и питаться, питаться, питаться. Залечивать раны, восстанавливать силы для новых «подвигов».
Подобно Халку, Алекс способен использовать в качестве оружия любой фонарный столб, глыбу асфальта, а то и целый мотоцикл. Сей факт вовсе не означает, что Мерсер презирает обычный, человеческий арсенал. Напротив – с удовольствием палит из крупного, порой и танкового, калибра. Ловко управляет практически любой техникой (для этого достаточно сожрать пилота или водителя), кроме обычного гражданского транспорта. А то не ровен час контролеры оштрафуют.

СЪЕЛ И ПОРЯДОК

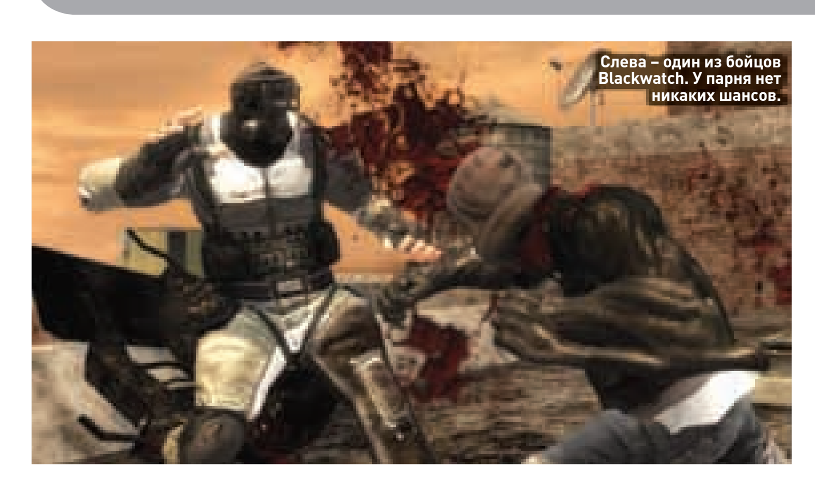
Теперь остается скрестить пальцы и ждать релиза. Главное, чтобы Prototype не стала еще одной второсортной игрой по мотивам комиксов. У нее есть все шансы на это – издательство DC Comics готовит выпуск иллюстрированной истории похождений Алекса Мерсера. Так что не удивляйся, если однажды в кадре появится Бэтмен, Генерал Зод или Затанна. Будет вдвойне обидно, если это все-таки произойдет: у Prototype есть все, чтобы стать действительно заметным событием в игровой индустрии. Это и современная графика, и впечатляющий дизайн, и необычная система навыков – наиболее оптимистично настроенные критики говорят о нескольких сотнях спецприемов и суперсил. Полная свобода действий вкупе с закрученной интригой должны понравиться поклонникам самых разных жанров, начиная с антисоциальных боевиков и заканчивая пряткими на выживание.
Да, авторы не стесняются заимствовать идеи. В этом нет ничего дурного, тем более что большая часть наработок – плоды собственных трудов, технологии, опробованные на таких проектах, как Scarface: The World is Yours и The Incredible Hulk: Ultimate Destruction. Пожелаем канадцам удачи и творческих озарений, ну а сами еще раз посмотрим трейлер, где Алекс вершит свою кровавую трапезу. Приятного ему метаболизма! PG

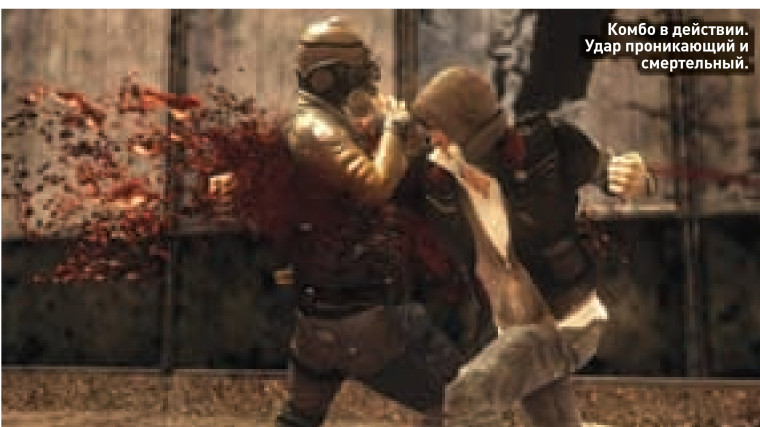




Факты

1 комикс по мотивам игры	**5** видов маскировки	**9** основных умений	**250** узелков памяти


Слева – один из бойцов Blackwatch. У парня нет никаких шансов.


Комбо в действии. Удар проникающий и смертельный.

чину эпидемии. Это на бумаге. В действительности начальство преследовало совсем иные цели. Какие? Узнаем уже в июне.

И никаких сюжетных рамок, невидимых стен и заградотряда за спиной, подгоняющего бедного геймера к счастливому финалу.

ЖУЙ, ЖУЙ – ГЛОТАЙ

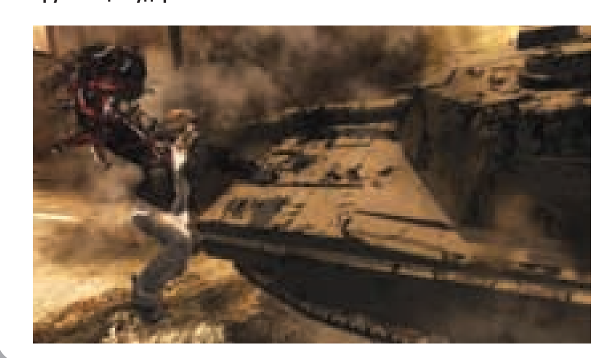
Как видишь, фабула самая банальная, достойная какого-нибудь второсортного голливудского боевика «про микробы и каннибализм». Развитие сюжета обещает быть куда интереснее. Как говорят продюсеры, мы окажемся внутри остросюжетного боевика, в самом его эпицентре, станем непосредственными участниками этих драматических событий. Благо играть будем не за какого-нибудь Спайдермена, а за настоящего Ангела Смерти без страха и желудочных заболеваний.

У Алекса, понятное дело, амнезия, и на всем протяжении игры он будет собирать воспоминания. Клетку за клеткой. Узелок за узелком. Благодаря эпидемии он превратился в комок вечно голодной и очень смышленой плоти. Учится прямо в процессе, поглощая знания из трупов своих противников, вместе с кровищей и кишочками. Алекс в совершенстве владеет паркуром и может нападать из любой точки. Особенно впечатляет сцена, где наш чумной гений атакует вертолет, прыгнув на него с ближайшего небоскреба. «Опаньки, то же самое я видел у Кэмерона (James Cameron) в его втором “Терминаторе”», – заметит наблюдательный геймер и будет совершенно прав. Подобных кинематографических моментов в игре предостаточно.

Не менее впечатляюще выглядят некоторые знакомые каждому американцу здания, поросшие алой скверной, то бишь плотью, пораженной вирусом. Авторы Prototype особенно гордятся тем, насколько деталь-

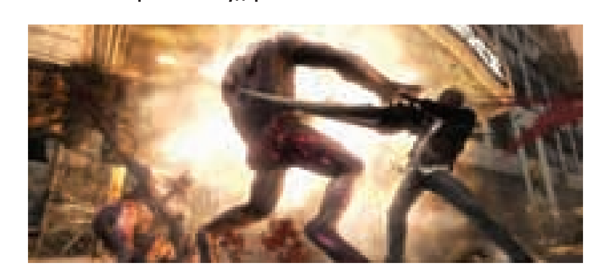
КУЛАК-КУВАЛДА (HAMMERFIST)

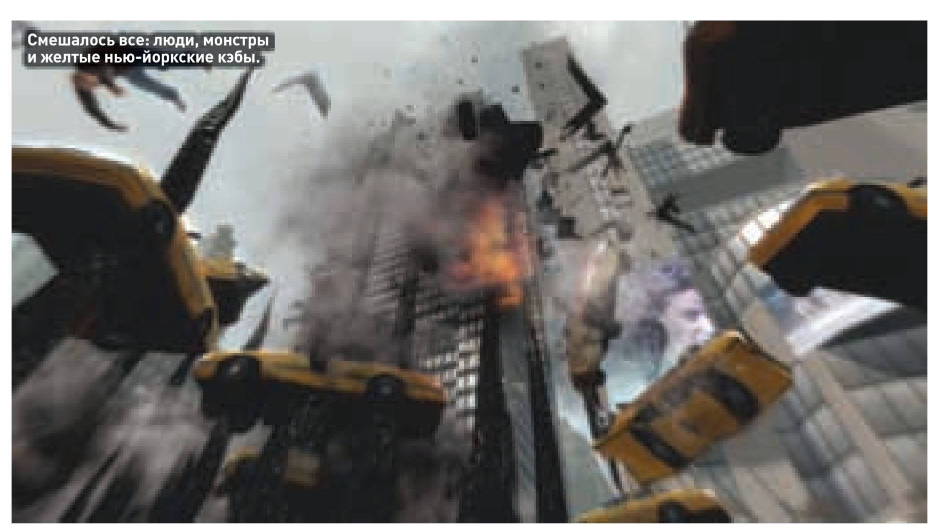
Как выглядит: рука Алекса мутирует в здоровенный молот из кости.
Бонусы: наносит тяжелые повреждения медленным целям.
Штрафы: трудно попасть по быстро движущимся объектам.
Комбо: Алекс бьет молотом по земле, ударная волна сносит все, что находится поблизости. Алекс размахивается и пробивает танковую броню. Алекс концентрируется, накапливает силы и наносит всесокрушающий удар.



КОГТИ (CLAWS)

Как выглядит: у героя вырастают огромные, ну очень острые когти.
Бонусы: Оружие легко кромсает человеческую плоть, нет ограничения по скорости.
Штрафы: Против танка когти бесполезны, по крайней мере – сначала.
Комбо: Алекс наносит повреждения сразу нескольким целям. Алекс размахивается и пробивает танковую броню. Алекс концентрируется и наносит смертельнный удар.




Смешалось все: люди, монстры и желтые нью-йоркские кэбы.

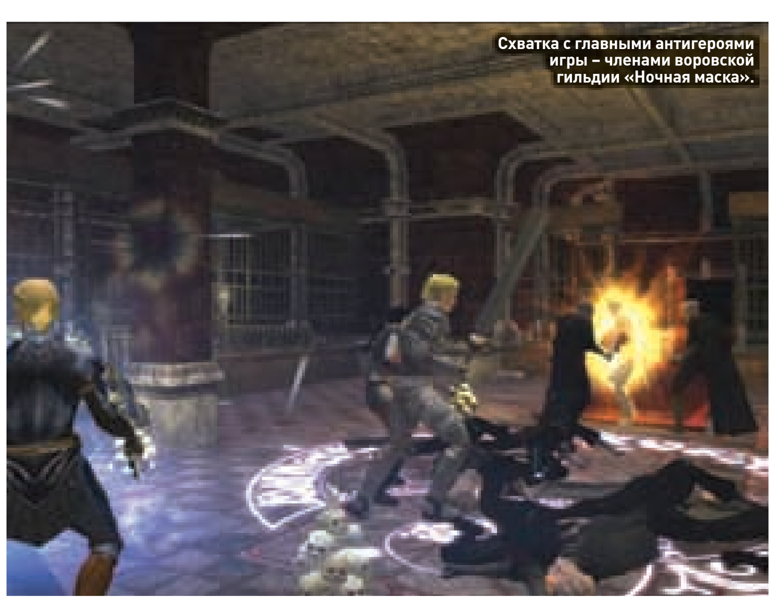
Факты

12 тысяч слов озвучания

4 игровые зоны на карте Вестгейта

16 дополнительных квестов

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ КАРАСЕВ


Схватка с главными антигероями игры – членами воровской гильдии «Ночная маска».


Вестгейт – типичный пример интернационального города.

NEVERWINTER NIGHTS 2: MYSTERIES OF WESTGATE

ГОРОД ТЫСЯЧИ СЮРПРИЗОВ

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Ossian Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.atari.com/nwn2/mow/US/
ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Пока ветераны из Obsidian Entertainment выпускали Mask of the Betrayer и ставили неудачные эксперименты в Storm of Zehir, умельцы из Ossian Studios уже трудились над Mysteries of Westgate. Сотрудники студии, получившие за модуль Darkness over Daggerford к оригинальному Neverwinter Nights множество наград из серии «Лучшая работа на голом энтузиазме», клянутся не подкачать и доказать свою состоятельность на профессиональном уровне.

ВСЕГДА В МАСКЕ

В отличие от Storm of Zehir, Mysteries of Westgate делается в строгом соответствии со всеми канонами. В центре внимания очередной древний артефакт, доставшийся в качестве подарка судьбы ничего не подозревающему персонажу. Проклятая маска дарует владельцу многочисленные способности, но взамен насылает кошмары и склоняет на темную сторону силы. В поисках способа избавиться от этого «счастья» наш герой прибывает в город Вестгейт, хорошо знакомый поклонникам D&D как рассадник разврата и беззакония.

Разработчики голову дают на отсечение, что смогут избавиться от главной проблемы предыдущих дополнений к Neverwinter Nights 2 – шаблонных историй про зло и героев. Сюжет в Mysteries of Westgate будет лихо закручен, с обилием развилок – тебе не раз придется принимать судьбоносные решения (как поступить, на кого работать и т.д.). Концовок соответственно тоже будет несколько.
Также авторы не без оснований указывают на то, что большинство современных RPG рассчитаны исключительно на добрых паладинов. В Mysteries of Westgate злобные маньяки должны получить не меньше прав, чем их антагонисты. Свою лепту внесет и проклятая маска: надев ее, герой станет гораздо сильнее, но за это придется расплачиваться здоровьем и изменением мировоззрения.

ГЕРОЙ В КАНАЛИЗАЦИИ

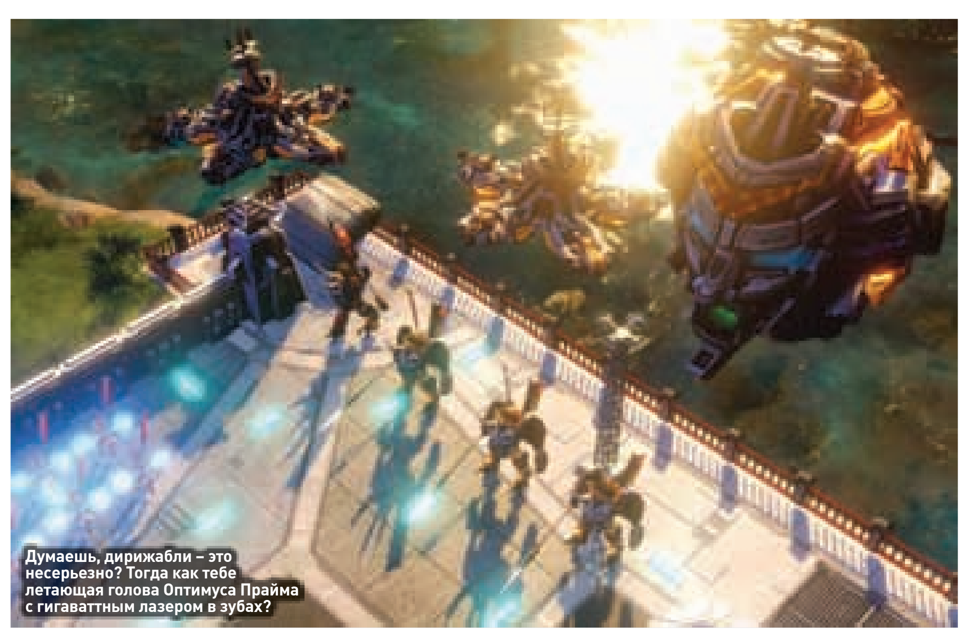
Кстати, о самом герое заранее известно лишь то, что это персонаж восьмого уровня – все остальные параметры ты по традиции сможешь определить самостоятельно (или воспользоваться готовым шаблоном). Кроме того, со временем к тебе присоединятся трое приключенцев, каждый из которых будет весьма колоритен, – например, спившийся паладин.
Правда, потенциальных спутников еще нужно отыскать. Вестгейт – город большой, в нем кипит жизнь, то бишь побочных заданий там множество. Их выдают везде, даже в городской канализации, где героям предстоит провести немалую часть времени.
В общем, амбиций у разработчиков хватает. Особенно если учесть, что Mysteries of Westgate – это даже не addon, а «дополнительное приключение» (adventure pack), причем первое в серии. Работы над ним завершили больше года назад, но в Atari до сих пор колдуют над защитой от пиратов и обещают выпустить игру «в ближайшем будущем». Скорее бы, уж очень хочется сравнить проект с той же Mask of the Betrayer – если авторы не врут, их проект может посоревноваться за симпатии фанатов с одним из лучших дополнений. **PG**

МАГИЯ ВЕЩЕЙ

Предметы – это, прости за каламбур, отдельный предмет гордости для Ossian Studios. Специально для Mysteries of Westgate авторы придумали 120 различных единиц экипировки (помимо проклятой маски), причем каждая из них – со своей историей и особыми эффектами, накладываемыми на владельца. Есть, например, сапоги, увеличивающие размер героя в несколько раз.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ РУБАНОВ





Думаешь, дирижабли – это несерьезно? Тогда как тебе летающая голова Оптимуса Прайма с гигаваттным лазером в зубах?

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3 – UPRISING

КРАСНЫЕ ШТАНЫ

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
EA Los Angeles
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Холли Вэленс (Holly Valance), актриса
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ea.com/redalert
ДАТА ВЫХОДА
Март 2009 года

Сложно представить себе более предсказуемое событие, чем анонс дополнения к Red Alert 3. Комичный сюжет, полдюжины новых юнитов, еще одно милое личико в видеовставках – чему тут удивляться? Uprising, как и любой addon к игре от EA Los Angeles, собирается из проверенных временем идей и многочисленных очистков, оставшихся после оригинала. В этот раз к добавке, правда, прилагаются бонусные красные штаны: экспериментальная кампания в лучших традициях... Diablo.



Адский гибрид танка, катка и асфальтоукладчика идеально подойдет для расправ над пехотой врага.

На момент, когда ты держишь в руках этот номер, до выхода Red Alert 3: Uprising остаются считаные дни. Скороспелое продолжение одной из самых харизматичных стратегий последних лет не достанется консольщикам (эксклюзив для PC ни дать ни взять) и будет распространяться на Западе исключительно через интернет. Появится ли в России коробочная локализация, пока непонятно: боссы EA думают.

ВДРУГ ОТКУДА НИ ВОЗЬМИСЬ

Сценарий Uprising основан на событиях третьей части. Многие успешные военные операции Советов (уже который раз!) и Империи в Red Alert 3 отныне официально недействительны. Победителями, как обычно, признаны бойцы альянса, а место сбрендившего Акермана занял молодой вице-президент с загадочными помыслами и туманными намерениями. Советы и Империя быстро оправились от поражения, альянс же под чутким руководством нового президента ослабел и погряз в заговорах. Само собой, вскоре стартует очередная мировая заварушка и начнется шоу.

EA Los Angeles не стала лезть из кожи вон и элементарно переписала под современные нужды завязку нехитрого дополнения Yuri's Revenge для Red Alert 2, слегка изменив общую структуру. В Uprising игроков ждут аж три мини-кампании за каждую из сторон конфликта плюс бонусный сценарий, но о нем чуть ниже. В сюжетных роликах, как и раньше, будут кривляться звезды американского кино и телевидения. К Джемме Аткинсон (Gemma Atkinson) и Иване Милисевич (Ivana Milicevic) присоединятся обаятельная Холи Вэленс (см. врезку), Джейми Чанг (Jamie Chung), Джоди Лин О'Киф (Jodi Lyn O'Keefe, Гретхен из «Побега из тюрьмы») и дедушка Малькольм «Заводной апельсин» Макдауэлл (Malcolm McDowell). Роль звезднополосатого президента, наверняка, исполнит известный алкоголик и дебошир Дэвид Хасселхофф (David Hasselhoff). Ирония налицо.

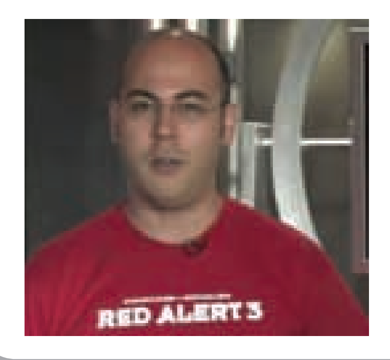


Факты

50 заданий в режиме Commander's Challenge

20 евро будет стоить цифровая копия Uprising

9 командиров с уникальными навыками



РУССКИЕ КОРНИ

Символично, что Грег Касавин (Greg Kasavin), продюсер Red Alert 3, практически наш с тобой земляк. Грег родился в Москве, но судьба довольно-таки быстро заставила его перебраться в США. В Штатах Грег с отличием окончил университет и начал подрабатывать в мелких журналах. В 1996 году начинающий журналист присоединился к команде сайта GameSpot.com, где дослужился до главного редактора и, кстати, отрецензировал третьих «Корсаров» и пятых «Героев». В 2007-м Грег распрощался с GameSpot и присоединился к команде EA Los Angeles в качестве продюсера сериала Command & Conquer.


Ну-ка, кто там требовал от Red Alert инноваций? Элементы слэшера считаются?

Дополнительная четвертая кампания расскажет о непростой жизни японского психоммандос Юрики Омега и продолжит эксперименты над жанром, начатые еще великой Warcraft 3: The Frozen Throne. Один сильный юнит в распоряжении, извилистые лаборатории и подземелья, древо умений – абсолютно нетипично для вселенной Red Alert. С другой стороны, до Diablo 3 еще далеко, вдруг публике понравится? В Uprising разработчики придумали для Юрики отдельный интерфейс и несколько полезных способностей вроде разрушительного психического взрыва и энергетического щита.

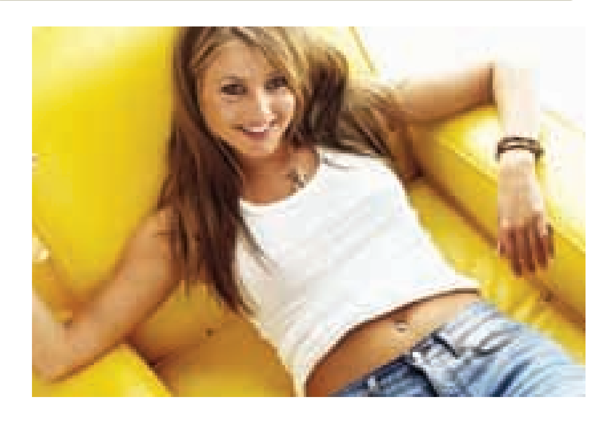
ДРУГАЯ ВОЙНА

В привычных сценариях на каждую из воюющих сторон придется по нескольку новых боевых единиц. Советы получат противопехотный броневик и кислотного братика тесла-солдата с отчетливой надписью «ОЖОГ» на бронированной груди. Альянсу достанутся рейнджеры, облаченные в боевые скафандры, танк-трансформер и самолет необъятных размеров. Однако самые экстравагантные юниты появятся в казармах и на заводах Империи. Летающая голова с лазерной пушкой во рту и лучники, стреляющие энергетическими стрелами по танкам и авиации, – это по меньшей мере необычно.

Разрекламированный режим Commander's Challenge создатели без особых изменений взяли из дополнения к «Генералам» Zero Hour. Девять генералов со своими хитростями и особенностями, 50 миссий, обширные карты и многочисленные видеовставки – прохождение затянется минимум на 30 часов.

Red Alert 3 радовала возможностью преодолеть сюжетную линию от начала и до конца на пару с товарищем. В Uprising ничего подобного, к сожалению, не предвидится. Разработчиков, видишь ли, потянуло к стилю Generals и новым свершениям. Причем одновременно. Проще говоря, вместо того, чтобы развивать лучший в жанре кооперативный режим, коллектив EA Los Angeles впал в перманентный бред и принялся прикручивать к Red Alert 3 элементы ролевой игры. Авось получится что-нибудь путное. PG

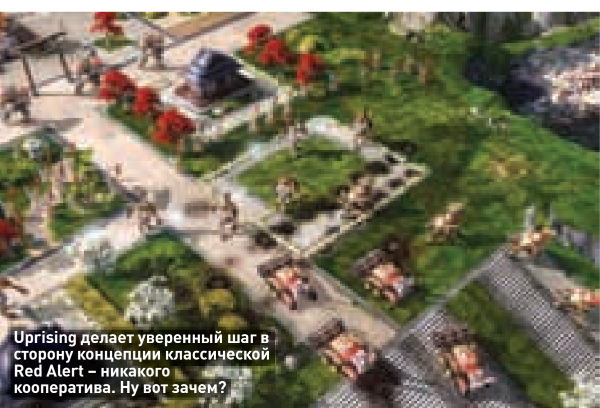
Авторы придумали для Юрики интерфейс и несколько способностей вроде психического взрыва и энергетического щита.



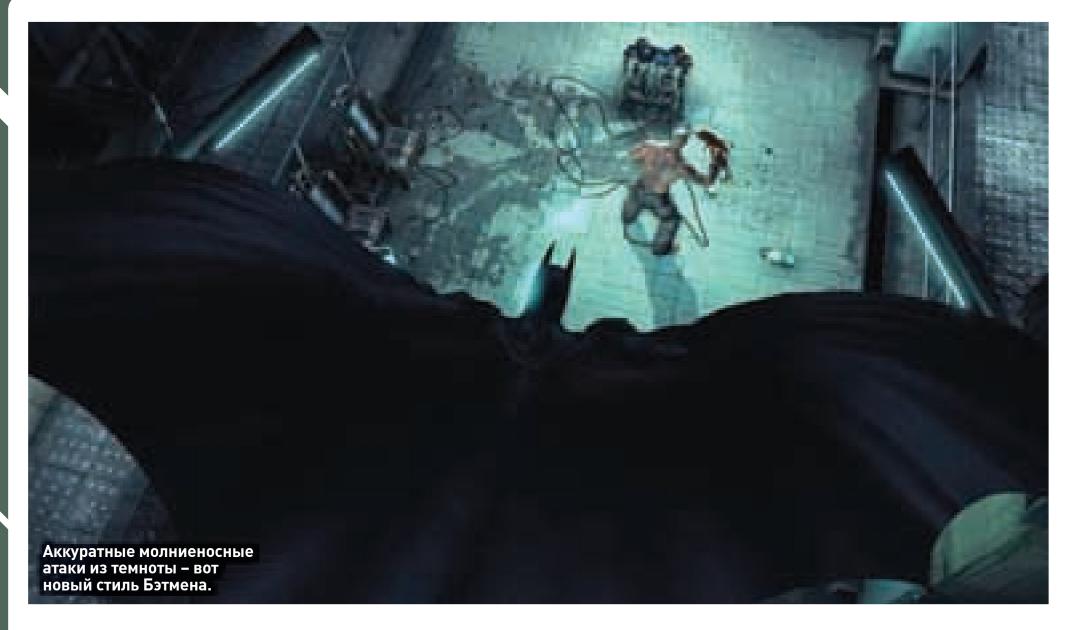
ОБНОВЛЕНИЕ МОДЕЛЬНОГО РЯДА

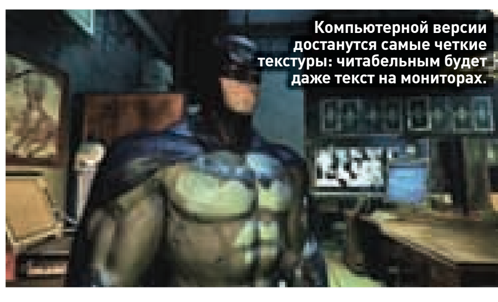
К финалу оригинальной Red Alert 3 количество звездных физиономий на минуту видеороликов значительно поубавилось. Парни из EA, правда, обещают заполнить образовавшиеся пробелы. Совершенно нового персонажа, журналистку Бренду Сноу, сыграет модель, певица и актриса Холи Вэленс (Holly Valance). В свои неполные 26 Холли записала три альбома, отметилась в пяти эпизодах сериала «Побег из тюрьмы», экранизации видеоигры Dead or Alive и в немыслимом количестве телевизионных шоу.


Отказываться от чрезмерно пестрой цветовой гаммы EA Los Angeles, кажется, не спешит.


Uprising делает уверенный шаг в сторону концепции классической Red Alert – никакого кооператива. Ну вот зачем?

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ РУБАНОВ


Аккуратные молниеносные атаки из темноты – вот новый стиль Бэтмена.


Компьютерной версии достанутся самые четкие текстуры: читабельным будет даже текст на мониторах.


Работники лечебницы еще не в курсе, что им готовит старина Джо.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

НАШ ДОМ – ДУРДОМ

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Rocksteady Studios
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Марк Хэмилл (Mark Hamill), актер
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.batmanarkhama-sylum.com
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2009 года

Последний серьезный экшен про Бэтмена выходил на PC, если мне не изменяет память, почти семь лет назад. Звали его Batman: Vengeance. Затем готэмская летучая мышь ушла в длительный отпуск без выходного пособия. На волне потрясающего коммерческого успеха картины «Темный рыцарь» производители игр активизировались вновь. Сначала была забава с кубиками LEGO, а теперь на горизонте показалась пропитанная жестокостью и мраком Batman: Arkham Asylum.

Коллектив начинающей лондонской студии Rocksteady нескромно называет свое новое детище настоящим прорывом и лучшим проектом по комиксовой лицензии за последние полтора миллиона лет. Не факт, конечно, что в Arkham Asylum будет так интересно играть, как обещают разработчики, зато неуютная атмосфера игры пробирает уже сейчас.

В ЭПИЦЕНТРЕ ХАОСА

Поскольку Arkham Asylum всего лишь вторая попытка Rocksteady заработать много денег (первой была любопытная приставочная стрелялка Urban Chaos), тщательной проработке всего и вся уделяется особое внимание. Взять хотя бы сценарий. Художественную писанину поручили Полу Дини (Paul Dini), поработавшему с дремучего 1982 года над сотнями мультиков по комиксам. Пол поскрипел старыми извилинами и выдал абсолютно нетипичную для "Бэтмена" завязку.


Местного Джокера моделировали под сильным впечатлением от комиксов, поэтому он совершенно не похож на персонажа Хита Леджера из "Темного рыцаря".

Издавна повелось, что чуть ли не каждый второй комикс о темном рыцаре заканчивается поражением Джокера с последующим командированием психопата в «Аркхем» – психушку для особо опасных маньяков Готэма. Arkham Asylum делает изящный финт ушами и начинается с прибытия Брюса Уэйновича Бэтмена в главный дурдом города с побитым Джокером в багажнике бэтмобиля. Охрана, разумеется, ведет себя как кучка несмышленых бойскаутов, поэтому уже через пять минут «Аркхем» оказывается под полным контролем сумасшедшего клоуна. Еще минута – и из камер вываливаются сотни отъявленных негодяев, которых Бэти старательно отлавливал несколько лет. Остатки персонала лечебницы превращаются в заложников. Ситуация становится катастрофической. Кому расхлебывать – ты уже понял.
Для игры по комиксу Arkham Asylum обещает быть пугающе правдоподобной. Джокер будет едко комментиро-

Не факт, что в Arkham Asylum будет интересно играть, зато неуютная атмосфера игры пробирает уже сейчас.



Факты

1 жуткая психиатрическая лечебница

10 подтвержденных суперзлодеев

70 лет комиксам о Бэтмене



ЛЮК ДЖОКЕРОВИЧ

Озвучивать персонажей позвали не абы кого, а заслуженных деятелей американской культуры. Реплики «темного рыцаря» Готэма начитает Кевин Конрой (Kevin Conroy), занимающийся озвучкой Бэтмена в мультиках с 1993 года. Джокеру повезло еще больше – эксцентричный психопат заговорит голосом подзабытого Марка Хэмилла. Помнишь Люка Скайуокера из оригинальной трилогии «Звездных войн»? Так вот это и есть молодой Хэмилл.

Лицевая анимация в Arkham Asylum будет по крайней мере не хуже, чем в Stranglehold.

вать действия героя через внутренние системы видео и радиосвязи клиники, совсем как Эндрю Райан в BioShock. Затворки психушки уже сейчас выглядят жутко, а один вид злодеев заставляет шевелиться волосы на затылке. И это при возрастном рейтинге «12+»! Даже поднадоевшая графика Unreal Engine 3 тут удивительно к месту. Фирменный «восковый» эффект и неестественное освещение не раздражают, а, наоборот, подчеркивают безумие окружающего мира.

БЕЗ ЭМОЦИЙ

Бунт в гигантском дурдоме предполагает множество драк, и они обязательно будут. Только тихие, скоротечные и совсем немассовые: нечто среднее между Assassin's Creed и Chronicles of Riddick. Брюс предпочитает нападать из темноты и выводить противников из строя парой молниеносных ударов по репе.

Несмотря на наличие зрелищных комбо, боевая система довольно проста: понадобится всего три кнопки. «Атака» – обыкновенный удар, «ошеломительная атака» – то же самое, но гораздо изящнее и быстрее, «добивание» – тут, думаю, комментарии излишни. Со временем приемы будут совершенствоваться.

Там, где не помогут сила и ловкость, выручат технологии. Среди подтвержденных гаджетов – бэтаранг (обыкновенный бумеранг, только в узнаваемом стиле Бэтмена), устройство рентгеновского зрения (встроено в маску) и баллончик с гелеобразной взрывчаткой. Плюс разработчики постоянно упоминают о таинственном визоре, помогающем щелкать как орешки детективные головоломки в стиле CSI.

Мелкая шушера лишь защищает подходы к настоящим плохишам. Зоны, где находятся боссы, будут оформлены в легко узнаваемом стиле. Крокодилоголовый Киллер Крок уютно чувствует себя в канализации, убежище Ядовитого плюща больше напоминает ботанический сад времен палеолита, а Мистер Фриз живет в гигантском холодильнике. Скрытые маневры при борьбе с крепышами не помогут. В такие моменты игра превращается в классический экшен с разудалыми драками и поиском болевых точек, что вносит еще большее разнообразие в остросюжетный мышиный триллер. **PG**

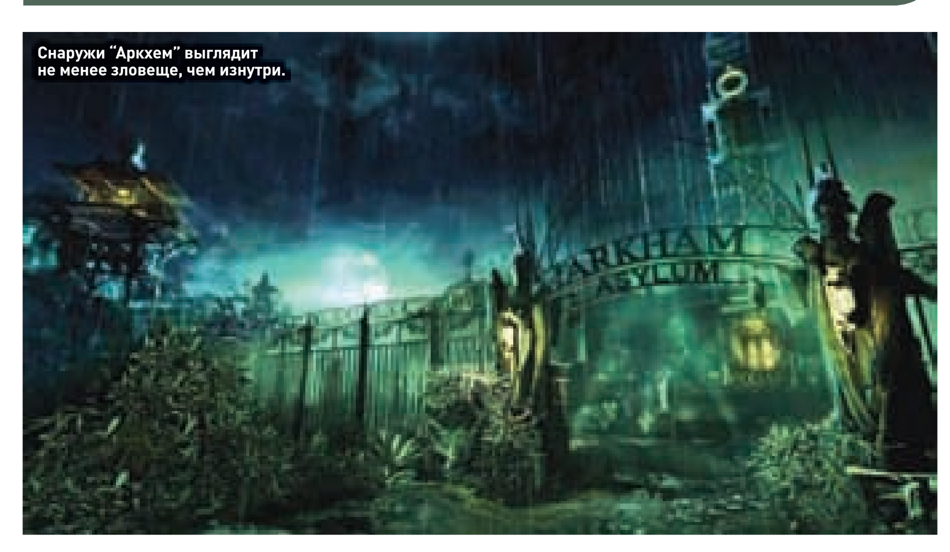


БЭТМЕН МЕРТВ

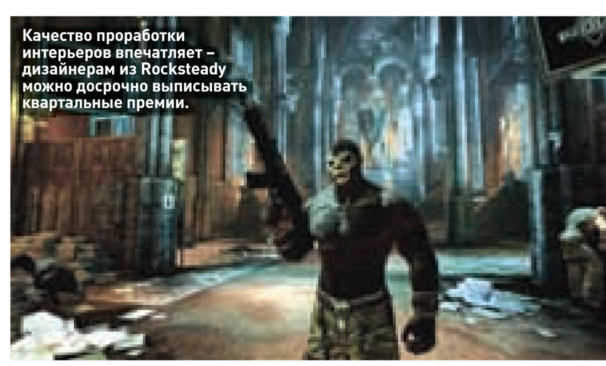
26 ноября 2008 года в США вышел 681-й выпуск комикса «Бэтмен», который без каких-либо сомнений можно назвать историческим: спустя 70 лет благополучного пребывания на бумажных страницах культовый супергерой погиб. Нет, не от руки Джокера, а при бесславном крушении вертолета. На судьбе Arkham Asylum и продолжении «Темного рыцаря» гибель рисованного Брюса Уэйна никак не отразится – события комиксов, фильмов и видеоигр о Бэтмене практически не пересекаются.



Бэтмен никогда никого не убивает, поэтому огнестрельное оружие ему ни к чему, чего не скажешь о врагах остроухого героя.



Снаружи "Аркхем" выглядит не менее зловеще, чем изнутри.



Качество проработки интерьеров впечатляет – дизайнерам из Rocksteady можно досрочно выписывать квартальные премии.

ТЕКСТ: ВАЛЕРИЙ ПОДЛОКОТНИКОВ

ДЕНЬ ПОБЕДЫ 3

ЛЮБИМАЯ ИГРА ТОВАРИЩА СТАЛИНА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ
Hearts of Iron 3
ЖАНР ИГРЫ
Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C/Snowball Studios
РАЗРАБОТЧИК
Paradox Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
snowball.ru/pobeda3
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2009 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Товарищ Сталин, вождь

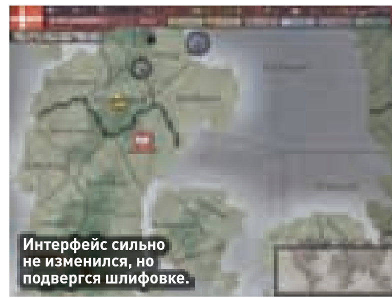
Серия «День Победы» должна была родиться в Советском Союзе. Где-нибудь в недрах закрытого НИИ № 234 как специальное наглядное пособие для обучения курсантов Военной академии имени Фрунзе. Что такое линия фронта и как она рвется, какой должен быть баланс между штурмовой и истребительной авиациями, что означает «котел» и каким именно образом Гитлер потерял под Сталинградом 33 дивизии – все это просто и доходчиво объясняется в игре.

Точнее, для кадрового офицера это просто и доходчиво, а для гражданской крысы такой геймплей может показаться невозможной мукой. Кто-то невидимый постоянно топит линкоры (где противолодочная защита?), пять армий второй год не могут захватить горную деревушку Кандагар (понятное дело, не надо было танки в гору гнать), маршал Тухачевский наступил на мину, и теперь некого назначить начальником штаба. В запущенных случаях в Сибири поднимают голову монархисты, которые под командованием Колчака начинают возрождать империю. Если продержаться хотя бы часа два среди этих графиков, штабных плашек, погодной карты и чертежей линкора «Миссури» в разрезе, то в голове сами собой рождаются планы покорения мира. Внезапно схема рельефа Восточного Китая становится невероятно для тебя важной, Берия начинает казаться тебе неплохим парнем (ну а что – прибавка к производству 5 процентов), а уж улыбающаяся физиономия маршала Баграмяна странным образом умиляет...

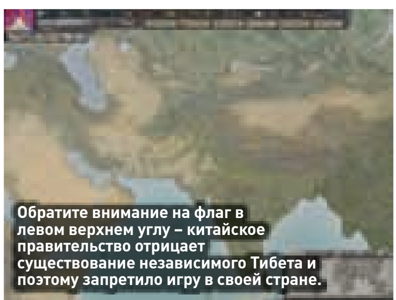
Небольшая шведская компания Paradox Interactive выпустила уже две серии Hearts of Iron (идеологически верное название «День Победы» серии дали в Snowball). За пять лет – с момента выхода первой части в 2002-м до выхода последнего дополнения в 2007 году (под романтически укуренным названием «План Сталина») – проект смог обрасти широкой фанатской базой и, как следствие, фанатским же «листом желаний» в 27 томах. В третьей части разработчики обещают реализовать если не все эти горячечные фантазии, то уж половину точно.

НОВЫЙ МАСШТАБ

Начать стоит с отказа от муторного управления войсковыми соединениями. Если раньше для атаки по всей


Интерфейс сильно не изменился, но подвергся шлифовке.


Политическая карта по-прежнему самая наглядная.


Обратите внимание на флаг в левом верхнем углу – китайское правительство отрицает существование независимого Тибета и поэтому запретило игру в своей стране.





Факты

175 государств, которыми можно управлять

10 тысяч провинций уместилось на игровой карте

12 лет длится игровой период (с 1936 по 1948)


Спрут японского милитаризма распускает щупальца.



Похоже, что Рузвельт – самое слабое звено в команде.

«День Победы» может быть лучшим пособием по Второй мировой, чем полное собрание сочинений Черчилля.

линии фронта надо было тыкать мышкой в сонмы дивизий: эти атакуют, те поддерживают, другие прикрывают с воздуха – и вручную распределять их по десятку провинций, то теперь командование идет на стратегическом уровне. Допустим, надо захватить Нижнюю Саксонию: группе армий ставится цель и АИ самостоятельно исполняет операцию, вводит резервы, удерживает занятые позиции. Конечно, ты можешь в любой момент вмешаться в оперативное управление, но история учит, что лучше этого не делать (достаточно вспомнить опыты товарища Сталина под Харьковом и Гитлера под Берлином).

Второй важный нюанс – переработанная карта. 10 тысяч провинций (прописью – десять тысяч). В два раза больше, чем было во второй части. Paradox и раньше любила представлять земной шар в деталях, но никогда еще не проделывала это с таким размахом. Все провинции объединены в регионы подобно тому, как это было сделано в другой парадоксовской стратегии, «Виктории». Соответственно строительство и управление также реализованы на уровне региона. Такая система еще больше разгружает игру от рутины и мелкой возни.

Третья важная особенность – правительство в изгнании. До последних пор в любой стратегии – от Dune 2 до Civilization 4 – игрок терпел поражение, как только терял последний юнит или базу (город, провинцию). В третьем «Дне Победы» можно будет организовать правительство в изгнании и начать кропотливую борьбу за освобождение родной земли. Поначалу это будут мелкие пакости вроде партизанских рейдов по тылам оккупантов, но затем «культурная программа» расширится до формирования освободительной армии и захвата столицы при поддержке союзного танкового корпуса. Правда, после освобождения означенный корпус может разрастись до армии, а домой возвращаться откажется под предлогом дальнейшей «защиты» – ну так, на всякий случай. Здесь уже все зависит от того, каких союзников ты выберешь – как гласит история, у Франции и Чехословакии результаты такого освобождения были разными.

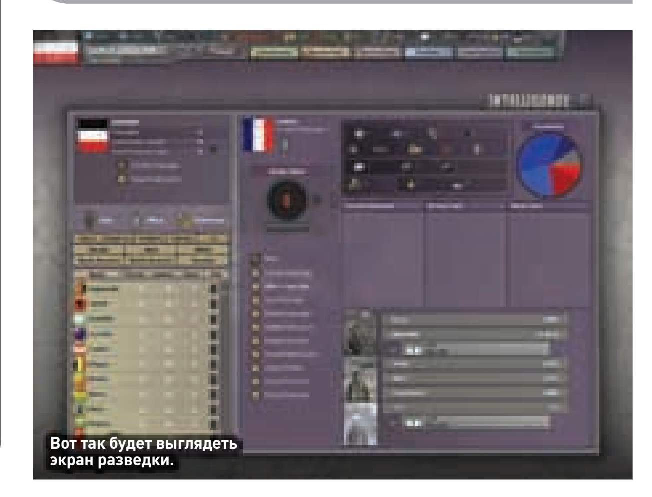
В ТЫЛУ ВРАГА

Сам стиль игры также несколько изменится. Теперь основную опасность представляет не танковый раш, а пренебрежение разведкой и задержка мобилизации. Разведка подскажет нам, что затевается по ту сторону границы, в какую зону стягиваются войска и где ожидать основной удар.

АРМЕЙСКИЙ ТЮНИНГ

В третьей части каждая дивизия будет снабжаться особыми бригадами. Например, бригада ПВО в составе пехотной дивизии позволит отбиваться от налетов штурмовиков, саперы помогут организовать мощную оборону, артиллерия повышает огневую мощь. Все это было и в «Дне Победы 2», но теперь к одному соединению позволено прицеплять до четырех бригад одновременно, что открывает невиданные возможности для виртуальных полководцев.



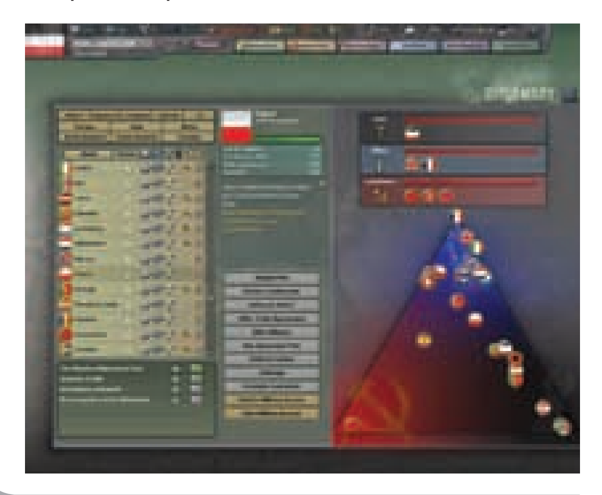


Вот так будет выглядеть экран разведки.


Уверены, вдумчивый игрок найдет на этом скриншоте массу полезной информации.

НОВАЯ ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ПОЛИТИКА

Некоторое изменение претерпела и экономическая система игры. Теперь мировая торговля, как и полагается, завязана на деньги. Чтобы что-то купить, придется сначала что-нибудь продать. Логичное исключение – страны Коминтерна. В коммунистическом лагере отдают предпочтение бартеру: обмен монгольских баранов на болгарские консервы – обычное дело.




Морские сражения здорово преобразятся. В лучшую сторону.

Paradox и раньше любила представлять земной шар в деталях, но никогда еще не проделывала это с таким размахом. На карте представлено 10 тысяч провинций!

ЕДИНСТВЕННЫЙ ИЗВЕСТНЫЙ АНАЛОГ

В одном из фильмов про Джеймса Бонда главный злодей, генерал Орлов, вместе с человеком, похожим на Леонида Брежнева, планируют действия советских войск в Афганистане на суперкомпьютере «Кутузов». Не знаем, какая программа стояла на «Кутузове», но это вполне могла быть одна из ранних версий Hearts of Iron, написанная юным шведским программистом Йоханом Андерсоном.

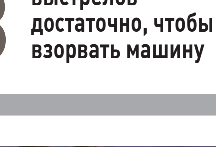


Имея на руках такие данные, можно четко спланировать, когда начинать мобилизацию и выдвигать войска. Если твои Рихарды Зорге что-то упустят, то война может окончиться за пару недель. Конечно, всегда можно держать солдат в окопах, но расходы на их содержание похоронят твою экономику еще до того, как вражеские танки будут сконструированы.

Кстати, о конструировании – изучение технологий приняло разумную форму. Теперь уже нельзя «изучить» танк Т-34-85 — вместо этого инженеры создают отдельные узлы, которые затем используются и для танков, и для артиллерии, и для флота. Военно-морские силы, между прочим, обещают здорово улучшить. Вообще, флот всегда был слабым местом серии: Фредрик Вестер (Fredrik Wester), вице-президент Paradox, даже однажды специально отметил, что ему лично морская война не близка, а Йохан Андерсон (Johan Andersson), продюсер, ему вторил: «Мы сами предпочитаем крупные сухопутные операции, поэтому нам нравятся СССР и Германия. А эти дуракаваляния с эсминцами – не про нас». Видимо, у скандинавов в команде появилось военно-морское лобби – обещаны конструктор кораблей и, что совсем неожиданно, красивые модели для флотилий. До сегодняшнего дня корабли в играх Paradox выглядели настолько омерзительно, что играть за морские державы не хотелось даже по чисто эстетическим соображениям.

С МИРУ ПО НИТКЕ

Если оценивать создание колосса, которым должен стать «День Победы 3», то основное, что замечаешь, – это наличие общих черт с прежними проектами «парадоксов». «Викторианская» карта, политическое устройство, близкое к системе третьей «Европы», треугольник «Союзники – Ось – Коминтерн», который появился еще в самой первой Hearts of Iron, но в дальнейшем был «вырезан». После шоковой терапии, которой стал перевод двумерной Europa Universalis на трехмерный движок (выкрики шокированных игроков еще раздаются на форумах), шведы снова вернулись на путь плавного эволюционного развития. 3D-карта уже не смущает, картинка стала довольно стильной, жуткие формулы вида «1 ПП = 2 ед. энергии + 1 ед. металла + 1/2 ед. дефицитного сырья» уже не требуют от игрока самостоятельных расчетов с калькулятором. Соблазнительно! Не знаем, как ты, а мы уже планируем марш-бросок от Техаса к округу Колумбия. **PG**



Факты

1 европейский город, редко мелькающий в играх

1 Вин Дизель против всей барселонской мафии

3 выстрелов достаточно, чтобы взорвать машину

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН



Авторы используют Unreal Engine 3, но картинка не поражает воображение.



Похож?

ВИН ДИЗЕЛЬ WHEELMAN

КАК "ДРАЙВЕРА" СКРЕСТИЛИ С "ПЕРЕВОЗЧИКОМ"

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ
Wheelman
ЖАНР ИГРЫ
Action/Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Midway Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Midway Studios Newcastle и Tigon Studios
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Вин Дизель (Vin Diesel) в роли агента Мило Бьюрика
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.wheelman-game.com
ДАТА ВЫХОДА
20 марта 2009 года

Предварительное знакомство с экшеном The Wheelman после просмотра многочисленных роликов и чтения высказываний разработчиков вызывает смешанные чувства. Вроде бы авторы готовят мощный криминальный боевик с самим Вином Дизелем (Vin Diesel) в главной роли. Однако легкомысленные трюки и более чем странное поведение машин вызывают стойкие ассоциации с Crazy Taxi и худшими эпизодами Test Drive (блистательный Unlimited, конечно же, не в счет).

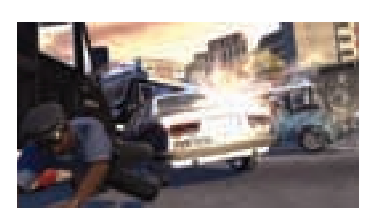
Абсолютно ясно лишь одно – всякие сопоставления с Grand Theft Auto 4 исключены. Игры не только принадлежат к разным весовым категориям, но и исповедуют разную философию, если угодно. По духу Wheelman ближе всего к первым частям Driver, где все самое интересное происходило за рулем автомобиля. Конечно, авторы не станут держать нас в тесной кабине до самого финала – пешие перестрелки планируются, однако львиная доля безобразий творится на колесах.

Разъезжать предстоит по испанской Барселоне – и слава богу, американские мегаполисы уже опостылели. Секретный агент Мило Бьюрик – счастливый обладатель внешности и голоса Вина Дизеля – отправляется в испанский город, чтобы внедриться в преступную группировку и разрушить ее изнутри. Как принято в таких случаях, ему придется противостоять и гангстерам, и полицейским, причем и тех и других крутой оперативник играючи пускает в расход.

Дорожные баталии (иначе здешний беспредел не назовешь) строятся на головокружительных трюках и повальной интерактивности. Разогнав свой Opel или BMW (сходство машин с реальными моделями очевидно), Мило лихо расшибает скамейки, автобусные остановки, столбы и даже стеклянные стены зданий. В последнем случае он продолжает путь по гулким коридорам, распугивая «офисный планктон». Выбравшись обратно на улицу и попав под перекрестный огонь, Бьюрик меняет транспортное средство прямо на ходу. Он догоняет впереди идущий автомобиль, вылезает на крышу своего, совершает головокружительный прыжок и одним махом вышвыривает законного владельца на свежий воздух.

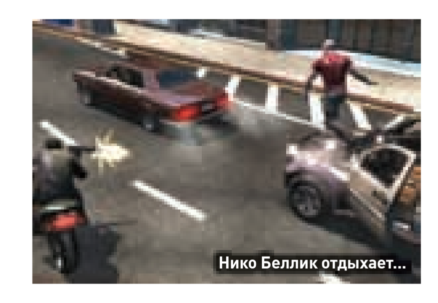
Все это обычно происходит под градом пуль, и спецагент вполне может отплатить преследователям той же монетой. Достаточно на полной скорости развернуть свою колымагу на 180 градусов, как время замедлится и Мило получит отличный шанс пробить неприятельской машине шину или двигатель прицельным выстрелом. Судя по всему, ставка делается на стремительность действий и непрерывный драйв. И может статься, у разработчиков получится что-то путное. PG

Разогнав свой Opel или BMW, Мило лихо расшибает скамейки, столбы и даже стеклянные стены зданий.



БЕРЕГИСЬ АВТОМОБИЛЯ

Авторы Wheelman не стали выгонять из города людей, как это сделали, например, создатели Burnout Paradise. Человечки эффектно вываливаются из кувыркающихся машин, а пешеходы в панике выпрыгивают прямо из-под колес, демонстрируя противоестественную ловкость.



Нико Беллик отдыхает...

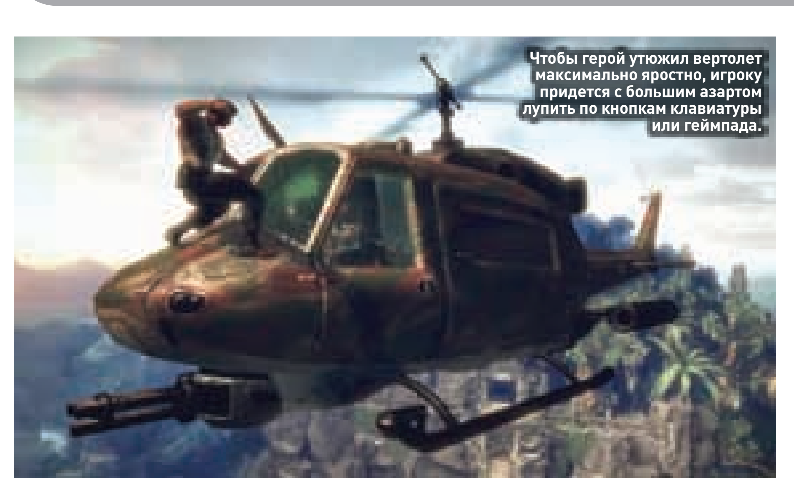
ТЕКСТ: ДМИТРИЙ РУБАНОВ

Факты

24 игры создано в Raven

3 -я версия движка Unreal

3 острых лезвия в руке героя


Чтобы герой утюжил вертолет максимально яростно, игроку придется с большим азартом лупить по кнопкам клавиатуры или геймпада.


Декорации проработанными не назовешь – сплошные голые стены, бетон да решетки.

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

С ОСОБЫМ ЦИНИЗМОМ

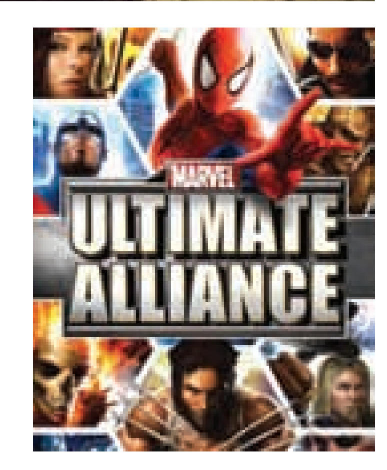
ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
РАЗРАБОТЧИК
Raven Software
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Хью Джекман (Hugh Jackman), актер
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.uncaged.com
ДАТА ВЫХОДА
1 мая 2009 года

Эмоциональный диапазон актера Хью Джекмана (Hugh Jackman) едва ли выше, чем у человека-булыжника Стивена Сигала (Steven Seagal). Сей факт, впрочем, не мешает кирпичной физии Хью светиться в первостепенных голливудских блокбастерах и вести оскаровские церемонии. Самый известный и единственный правдоподобный персонаж Джекмана – хмурый мутант Росомаха из «Людей Икс» в мае получит персональные фильм и компьютерную игру.

К созданию очередной безделушки по горячей лицензии Activision привлекла легендарную фирму Raven Software – мать сериалов Heretic, Soldier of Fortune и хитов вроде Quake 4 и грядущего продолжения Wolfenstein. С такими-то разработчиками из X-Men Origins: Wolverine наверняка получится хороший одноразовый экшен, а вот выйти за рамки одноименного фильма игре вряд ли удастся: издатель не пропустит. Приложение к громкой картине должно быть понятно каждому посетителю кинотеатра, и точка.

ЦАП-ЦАРАП

Сценарий «Росомахи» повторит события фильма, дополнит их деталями и разбавит сюжет парочкой новых сцен. Например, мы увидим поединки Логана (оказывается, у когтистого есть имя!) с огроменным металлическим Стражем и несколькими не задействованными в фильме злодеями, которых Raven аккуратно вплетет в основной сценарий.
Не считая хриплого голоса Джекмана у Wolverine есть как минимум две фишки, выделяющие ее из обширного семейства безликих фильмоигр: кровища и любопытная боевая система. Герой со знанием дела выбивает дурь из парней в противогазах. Из ряженых правдоподобно хлыщет всем известная алая жидкость, а на теле Логана появляются следы побоев. Это могут быть как простые синяки и ссадины, так и раны пострашнее: вплоть до вырванных кусков мяса. Поскольку наш герой парень не простой, а самый настоящий мутант, даже дырищи размером с теннисный мяч затягиваются мгновенно – достаточно лишь отдышаться после драки. За красивую регенерацию, кстати, отвечает особый шейдерный эффект, ловко прикрученный к обыкновенному Unreal Engine 3.
Росомашье кунг-фу настраивается с оглядкой на культовый сериал Devil May Cry и будет сочетать удобство и зрелищность. Чередование стандартных и быстрых атак откроет доступ к красивым комбо. Если во время такой комбинации нажать кнопку добивания, запустится коротенькая и предельно жестокая сценка на движке. Лезвия в животе или в шее какого-нибудь спецназовца наверняка очень удивят цензоров, поставивших «еще одной игрушке по фильму» почти детский возрастной рейтинг. **PG**



ЛЮДИ ИКС В ИГРАХ
Довесок к фильму о Росомахе далеко не первый проект Raven Software во вселенной комиксов Marvel. С 2004 по 2006 год контора выпустила две части отличного экшена с элементами ролевой игры X-Men Legends и весьма достойный слэшер Marvel: Ultimate Alliance.

Логан со знанием дела выбивает дурь из парней в противогазах и пускает несчастным кровь.





Факты

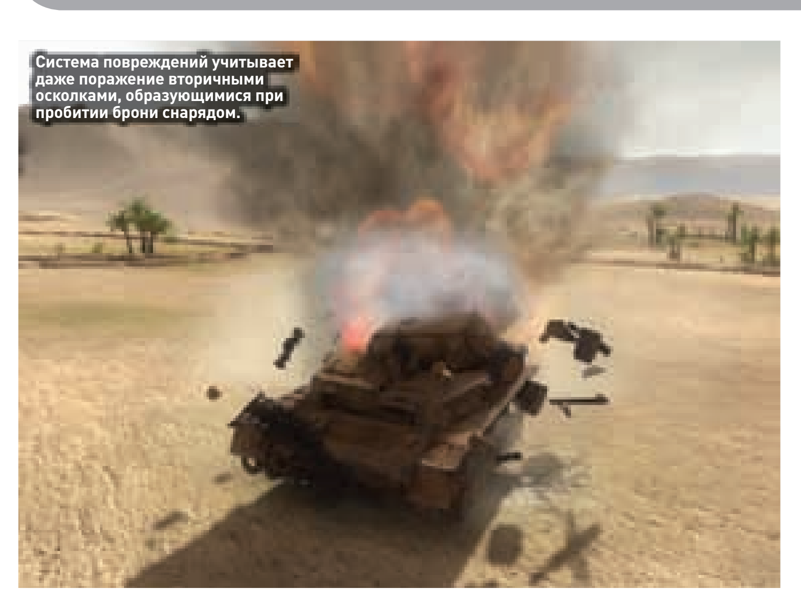
1 год продолжается разработка игры

3 кампании: за США, Германию, Англию

15 игровых миссий

50 видов боевой техники

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ ЛАРИЧКИН



Система повреждений учитывает даже поражение вторичными осколками, образующимися при пробитии брони снарядом.



Выкрученные на максимум графические настройки творят чудеса: взгляни на солдат, они как живые.

ИСКУССТВО ВОЙНЫ: АФРИКА 1943

БУРЯ В ПУСТЫНЕ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ
Theatre of War 2: Africa 1943
ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Battlefront.com
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
1С
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
africa1943.games.1c.ru
ДАТА ВЫХОДА
Весна 2009 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Михаил Свирин, исторический консультант

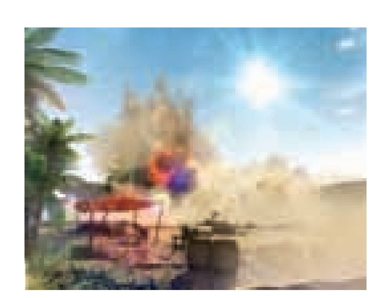
Все мы помним, как рождалась «Вторая мировая» – в муках. Менялась и концепция, и команда, сама разработка длилась шесть лет. Неудивительно, что первенца внутренней студии «1С» пришлось долго лечить от врожденных заболеваний, хотя никто не сомневался в его гениальности. Но теперь все беды позади и второй ребенок наверняка окажется здоровее и одареннее первого.

Почувствуй разницу: разработка варгейма «Искусство войны: Африка 1943» («ИВ») продолжается всего лишь год и уже близится к завершению. И это при том, что движок «Второй мировой» переписали на 90 процентов. Как результат, игра запускается на компьютерах, вооруженных даже видеокартой GeForce 6600, но на красоты в этом случае рассчитывать не стоит. Однако на выставленных по максимуму настройках выдает роскошную картинку.

А показать есть что: как следует из названия, проект посвящен знаменитой военной операции в Северной Африке, предопределившей разгром фашистской Германии. И не надо усмехаться: пустыня с редкими пальмами, горы, палящее солнце – есть в этих пейзажах свое очарование. Однопользовательский режим логично разделен на три кампании (за США, Германию, Великобританию), которые состоят из 15 миссий. Причем в каждой «главе» свой герой – конкретная историческая фигура (Эйзенхауэр, Роммель, Монтгомери), вокруг которой строится сюжет.

Игре многое досталось по наследству от «Второй мировой» – не от изначальной RTS-версии, а от полноценного варгейма, второго издания. Вспоминаем: карты размером 2 на 2 км, модели боевой техники (на которую нанесли новые номера и маркировку), приближенная к достоверной баллистика и система расчета повреждений (не удивляйся, если от случайного осколка погибнет наводчик и твой танк перестанет стрелять), иллюстрированная энциклопедия, формирование подразделений перед боем, ролевые элементы (солдаты набирают опыт, совершенствуют навыки), управление отдельными бойцами и машинами. Причем авторам удалось преодолеть и некоторые ограничения: например, пехота отныне может занимать оборону в зданиях, и выкурить ее оттуда, как и в реальности, крайне сложно – придется либо расстрелять дом из крупнокалиберных орудий, либо вступить в рукопашный бой.

Можно написать целый трактат о тысяче мелочей, которые учитываются в игре, но эдак и десяти страниц не хватит. Важно, что авторы отказались от заигрывания с массовой аудиторией в пользу опытных виртуальных полководцев (хотя игра весьма дружелюбна по отношению к пользователю) и поступили правильно. В этом ты и сам можешь убедиться – демоверсия уже вышла. **PG**

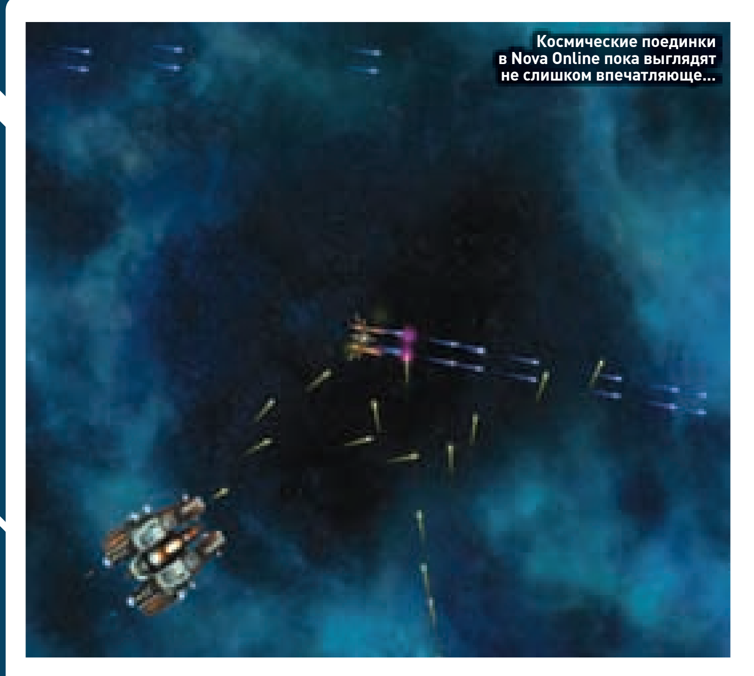


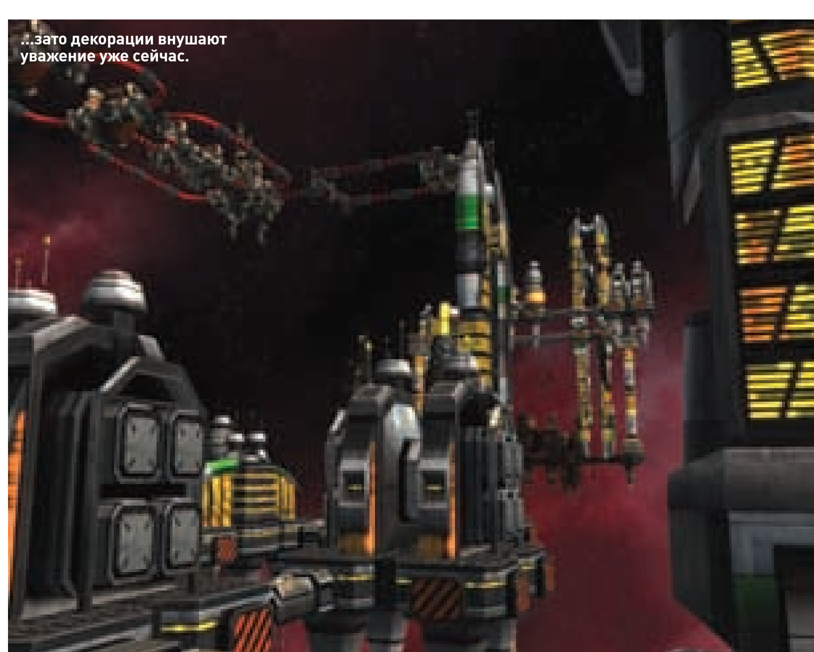
НЕ ВИДНО НИ ЗГИ

По сравнению со «Второй мировой» в игре изменилась система видимости: теперь учитываются поле зрения бойца и угловой размер цели. А дымовые завесы (для их создания используются гранаты и спецснаряды) эффективно скрывают от глаз врага танковые маневры и перемещения пехоты.

Пехота может занимать оборону в зданиях, и выкурить ее оттуда крайне сложно.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ КАРАСЕВ


Космические поединки в Nova Online пока выглядят не слишком впечатляюще...


...зато декорации внушают уважение уже сейчас.

NOVA ONLINE

НАШИ В КОСМОСЕ

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
OG Games
РАЗРАБОТЧИК
OG Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Тысячи
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
novaonline.ru
ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Разработчики Nova Online говорят о своей игре как о новом слове в жанре многопользовательских игр – MMO Action/RPG. Конечно, таким заявлением никого не удивишь – в наше время любой онлайновый проект с точки зрения его создателей является как минимум революционным. Но все же первая отечественная MMORPG на космическую тематику, обещающая захватывающие поединки и атмосферу старой доброй Elite, – это, согласись, заслуживает внимания.

В ДАЛЕКОМ СОЗВЕЗДИИ

Главным отличием Nova Online от конкурентов (и прежде всего от EVE Online, с которой игру не сравнил только ленивый) должны стать динамичные схватки в космосе – с яростными перестрелками, демонстрацией фигур высшего пилотажа и прочими радостями жизни. Для победы над врагом придется постоянно двигаться и активно применять тактические хитрости – к примеру, прятаться за астероиды, провоцировать NPC, чтобы они стреляли в тебя, а попадали в твоего противника, и т.д. Многообещающе звучит и высказывание авторов о том, что корабли смогут рикошетить от различных препятствий, но как это выглядит на практике – представить сложно.
Подобная боевая система снимает с Nova Online существенное ограничение большинства MMORPG, ведь тут победа в любом поединке будет зависеть прежде всего от твоего мастерства, а не от уровня противника и наличия у него дорогой экипировки. Иными словами, преимущество получат умелые игроки, а не те, кто готов просидеть за игрой 24 часа в сутки без перерывов на обед и ужин.
Правда, освоить все нюансы пилотирования не так просто. Не зря OG Games готовят двойную систему управления кораблем, над которой работают уже два года. Для новичков предусмотрен отдельный режим, который часть управления переложит на бортовой компьютер и позволит постепенно освоиться в космосе. Второй дает полный контроль над кораблем, предоставляя простор для использования различных маневров.


В Nova Online регулярно будут происходить глобальные события, затрагивающие весь игровой мир.

МОЙ ЗВЕЗДОЛЕТ – МОЯ КРЕПОСТЬ

Впрочем, все вышесказанное не означает, что «качаться» в Nova Online не придется. Придется, куда же без этого. К примеру, доступ к более мощному оборудованию откроется только по мере накопления опыта. Развитие героя будет протекать так же, как в World of Warcraft: несколько веток с различными навыками, которые можно свободно комбинировать.
Собственно, вторая составляющая успеха в игре – правильно выбрать навыки, которые пригодятся при управлении тем или иным кораблем. Сами же звездолеты различаются по классам – для каждого из них характерна своя специализация и поведение в космосе. Что интересно, «жизнедеятельность» корабля (например, скорость его ремонта или восстановления защитных полей) будет напрямую зависеть и “страны” производства.





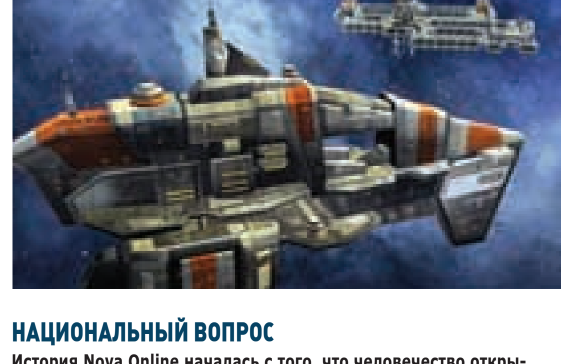
Факты

2 системы управления кораблем – для профи и для новичков

3 расы обитают во вселенной Nova Online

4290 – год, в котором происходит действие игры


Отношения с другими расами играют важную роль: например, тебя могут не пустить в портал,



НАЦИОНАЛЬНЫЙ ВОПРОС

История Nova Online началась с того, что человечество открыло для себя «зеркальные аномалии» – порталы, позволяющие мгновенно перемещаться между системами. Активная экспансия вылилась в контакт с расой Зок, завершившийся глобальной войной. Вскоре к конфликту присоединилась третья сторона – Нешилиты. Противостояние длилось 50 лет и постепенно переросло в холодную войну. Тебе с самого начала игры придется выбирать, на кого ты будешь работать, дружить со всеми не получится. Но никто не мешает представителю Нешилитов переметнуться в стан землян, и наоборот.

Преимущество получат умелые игроки, а не те, кто готов просидеть за игрой 24 часа в сутки без перерывов на обед и ужин.

ПО ЗАВЕТАМ ЛЬВА ТОЛСТОГО

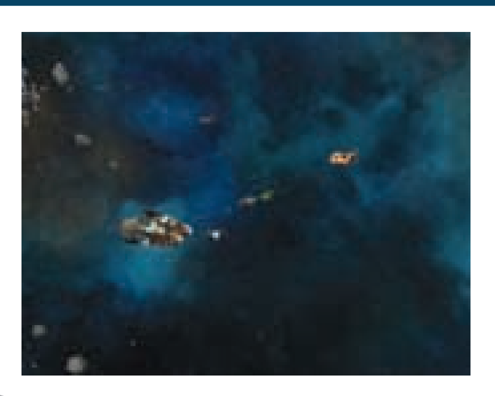
Само собой, на одних сражениях далеко не улетит ни один онлайновый проект. Нужен еще и мир, который интересно было бы исследовать. Галактика в Nova Online делится на системы нескольких типов. «Зеленые» контролируются силами правопорядка, ничего опасного в них не происходит, в «желтых» уже проще найти неприятности на свой кокпит, а в «красных» всяческие угрозы поджидают тебя в любой точке космоса, так что соваться туда лучше в компании проверенных друзей.

Конечно, мир OG Games уступает по размерам вселенной EVE Online с ее тысячами звездных систем, но и маленьким его никак не назовешь. Декорации ожидаются самыми разными: гигантские космические мегаполисы, заводские комплексы, таинственные исследовательские станции и заброшенные крепости, кишащие пиратами. Кстати, информация к размышлению: авторы обещают всячески поощрять PvP – нападать на других игроков можно будет в любой точке галактики. В безопасности себя почувствуешь лишь на территории дружественной фракции, где покой охраняют множество стражников-NPC.

БУДНИ КОСМОНАВТА

В остальном жизнь героя в Nova Online выстроена по всем канонам жанра. Общение с NPC, выполнение квестов, сдача изъятого добра, добыча ресурсов, производство нового оборудования и вступление в гильдии – в общем, знакомый всем набор развлечений. Впрочем, если верить разработчикам, все это повернут под необычным углом благодаря высокой динамике... Что ж, остается только пожелать удачи авторам. Они решились вывести на рынок, где балом правят многочисленные фэнтезийные проекты, самобытную научно-фантастическую игру, балансирующую на стыке жанров. Это уже само по себе подвиг. **PG**

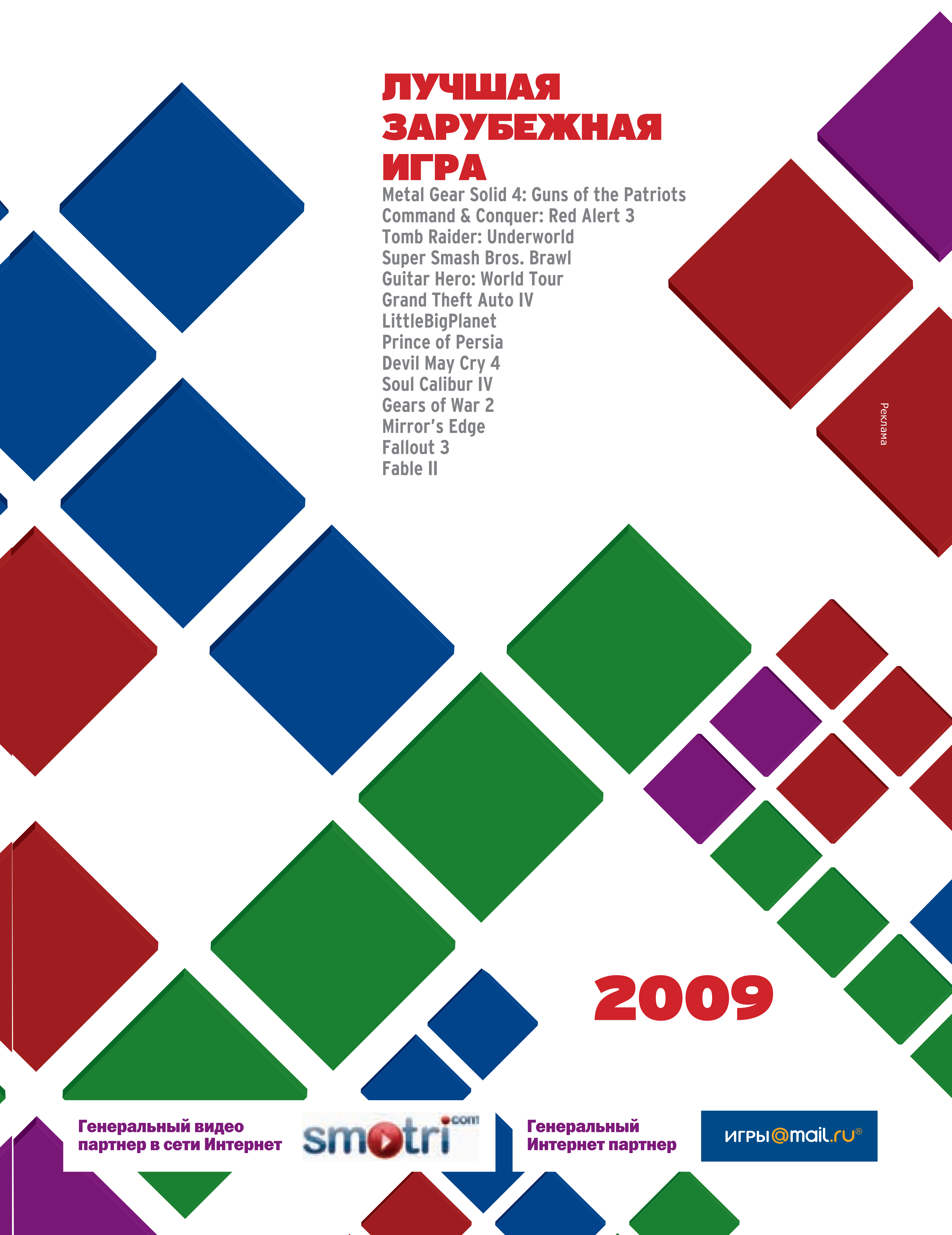

Этот корабль явно предназначен не для землян.



УРОКИ ФИЗИКИ

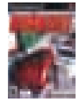
Создатели Nova Online обещают оснастить игру максимально правдоподобной физической моделью. Судя по их словам об использовании инерционного движения, тебя ждет нечто сходное с Homeplanet. Главная особенность той игры заключалась в том, что разогнавшийся корабль мог лететь вперед хоть до конца галактики (безвоздушное пространство как-никак). Этим можно было пользоваться в корыстных целях – например, не меняя направления полета, повернуться «спиной вперед» и обстрелять севшего на хвост врага.

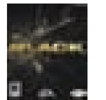

Авторы сильно рискуют, делая ставку на PvP, – многих игроков это может отпугнуть. Впрочем, и поклонников данного режима тоже немало.

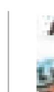


ЛУЧШАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ИГРА
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
Command & Conquer: Red Alert 3
Tomb Raider: Underworld
Super Smash Bros. Brawl
Guitar Hero: World Tour
Grand Theft Auto IV
LittleBigPlanet
Prince of Persia
Devil May Cry 4
Soul Calibur IV
Gears of War 2
Mirror's Edge
Fallout 3
Fable II
Реклама
2009
Генеральный видео партнер в сети Интернет
smotri.com
Генеральный Интернет партнер
игры@mail.ru

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2001  Criterion Games выпускает Burnout, ранее существовавшую под кодовым названием Shiny Red Car. Восторги прессы и всемирная любовь прилагаются.

2006   На Xbox и PS2 появляется Black – один из лучших шутеров для консолей прошлого поколения, с чеченскими террористами и невиданной для тех лет графикой и разрушаемостью.

2008   Ровно год назад, в феврале 2008-го, на прилавки отправляется Burnout Paradise – первая игра в сериале с огромным городом Paradise City.

BURNOUT PARADISE: ПОЛНОЕ ИЗДАНИЕ

ОТДЫХАЕМ КРАСИВО




Видео-рецензия на диске!


Демоверсия на диске!

ТЕКСТ:
КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ
Burnout Paradise: The Ultimate Box
ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Criterion Games
ПОЙДЕТ
Процессор 2.8GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.burnout.ea.com
ПОХОЖЕСТЬ
FlatOut 2, Test Drive Unlimited

Burnout – на персональных компьютерах. Эти слова можно написать огромным шрифтом на два разворота, поставить девять баллов и разрыдаться от счастья. Потому что мы давно уже потеряли надежду – EA настолько дорожила консольной эксклюзивностью серии, что о портировании на ПК не могло быть и речи. Приходилось довольствоваться конвейером под названием Need for Speed и завистливо поглядывать на великолепные Burnout, которые с каждой новым выпуском становились только лучше. Секрет успеха, как ни странно, в авариях – самых потрясающих, зрелищных и реалистичных в истории видеоигр. Burnout просто и элегантно превращает в реальность мечту любого нормального мужчины нашего с вами возраста: расфигачить дорогой суперкар в клочья, в мясо, в осколки стекла и деформированного металла – все это обязательно в slo-mo и под аккомпанемент группы с выразительным названием Killswitch Engage.

ВМЕСТО СЕРДЦА

В перерывах между выпуском новых игр серии Burnout Criterion развивает собственный мультиплатформенный движок Renderware. На его основе, к примеру, сделаны все трехмерные GTA до GTA4, а также Battlefield 2: Modern Combat, Bully, Cold Fear, Crackdown, kill.switch, The Movies, The Sims 3 – и это далеко не все клиенты Criterion Games! Разумеется, игры серии Burnout сделаны именно на Renderware: сейчас движок дорос до четвертой версии.





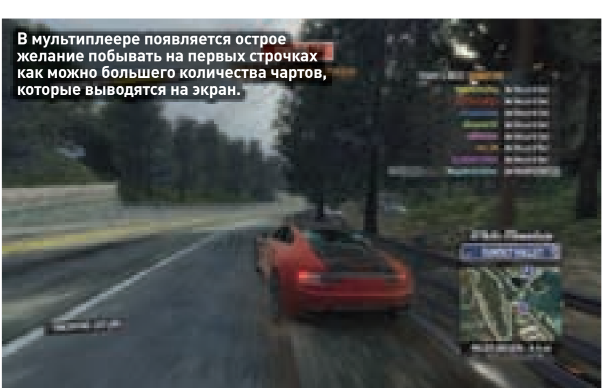
Полицейская машина – почти музейная редкость, а также типичный представитель класса Agression.

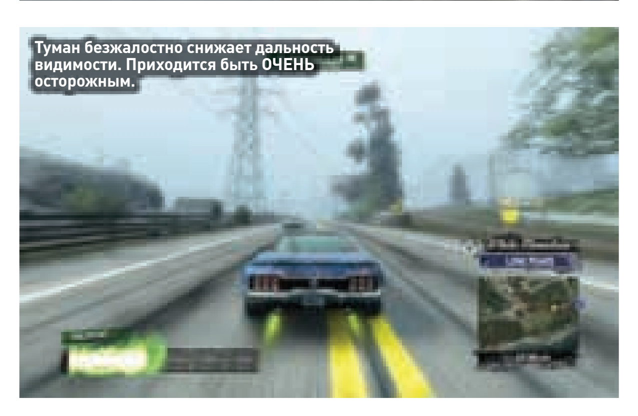
Чтобы любить Burnout, совсем не обязательно любить гонки. Более того, к гонкам игра относится только формально.

шись золотом или серебром. А можно и продолжить воспитывать нерадивых гонщиков – ведь нет предела совершенству, как нет предела и счетчику аварий.
Принципиально новый для серии режим – Marked Man. Здесь все противники словно сговариваются, чтобы не дать тебе добраться до финиша живым. Отличный способ избежать их агрессивных таранов – перейти из защиты в нападение. Или, если ты уверен в собственных силах и скорости машины, можешь попробовать уйти от погони, срезав путь или врубив нитро. Главное – выжить.
Совсем другое дело – это заезды Stunt Run. В них требуется набрать определенное количество очков за максимально плотное комбо из различных трюков: от дрифта и крушений до прыжков с трамплинов и сбивания рекламных щитов. Наконец, самым спокойным из всех соревнований выглядит Burning Route – простой одиночный заезд на время. Никаких отвлекающих факторов: только ты и дорога.
Кстати о машинах. Их в игре три типа: Race подходят для гонок, Aggression – для уничтожения противников, Stunt – для того, чтобы эффектно комбинировать разные трюки. Разграничение на классы не было бы таким явным, если бы не одна интересная деталь: у «трюкачей» нитроускорение восстанавливается быстрее именно за трюки, у «агрессоров» – за сбитых противников, а у «гонщиков» – за быструю езду по встречной полосе и обгон других машин. Так что если у тебя что-то не заладится с прохождением – обрати внимание, правильно ли ты подобрал машину.
Менять авто можно, заезжая в гараж – там появляются все выигранные (а в будущем и купленные через интернет) средства передвижения. Автомобили в Burnout Paradise не лицензированные, а вымышленные. Оно и неудивительно: мало какому производителю автомобилей понравится, когда его лучшие модели разбивают вдребезги. Впрочем, это не мешает всем машинам выглядеть как минимум похоже на реальные прототипы, а иногда и вовсе копировать их подчистую – за исключением незначительных деталей, спасающих Criterion от судебных исков за нарушение авторских прав.

IN THE WORLD THAT NEVER ENDS

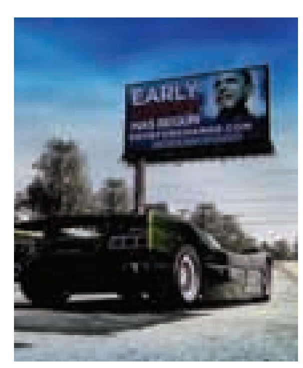
The Ultimate Box не зря называют в России «Полным изданием» – в него включены три важных контент-пака, существенно меняющих игру. Первое обновление – Cagney – «всего лишь» добавило несколько новых машин, три мультиплеерных режима и 70 (семьдесят!) новых заездов. Ну а дальше Criterion начали, что называется, отрываться по полной. Дополнение Burnout Bikes принесло в игру мотоциклы и снова – 70 (прописью: семь-де-сят) маршрутов для двухколесных друзей человека. Езда на мотоциклах сильно отличается от обычных гонок. Здесь нет нитроускорения, нет «тейкдаунов». Есть только бешеные скорости и два специальных режима игры. Еще одно кардинальное нововведение addon


В мультиплеере появляется острое желание побывать на первых строчках как можно большего количества чартов, которые выводятся на экран.


Туман безжалостно снижает дальность видимости. Приходится быть ОЧЕНЬ осторожным.

ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ БАРАК

Burnout Paradise сравнительно недавно научилась работать с системой внутриигровой рекламы. В ПК-версии все текстуры рекламных щитов изначально заложены в дистрибутив игры, но теоретически могут обновляться через интернет.
Так вот, в разгар предвыборной кампании США в игре появились плакаты, призывающие... голосовать за Барака Обаму! Такой непривычный рекламный ход не только вызвал ажиотаж в СМИ, но и косвенно добавил Обаме голоса геймеров Америки. Кстати, сам президент признался, что любит играть с дочерьми на Nintendo Wii в боулинг. И получается у него куда лучше, чем на реальной дорожке.



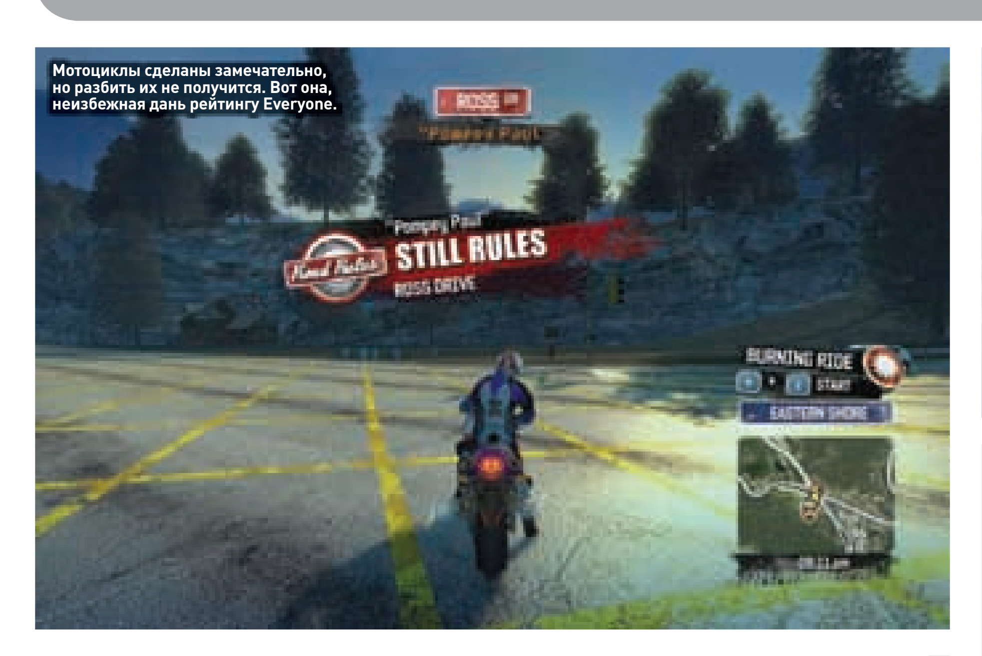


Факты

50 уникальных прыжков

64 улицы, названные в честь разработчиков игры

120 билбордов, которые просто необходимо разбить



Мотоциклы сделаны замечательно, но разбить их не получится. Вот она, неизбежная дань рейтингу Everyone.

ДВЕСТИ ПО ВСТРЕЧНОЙ

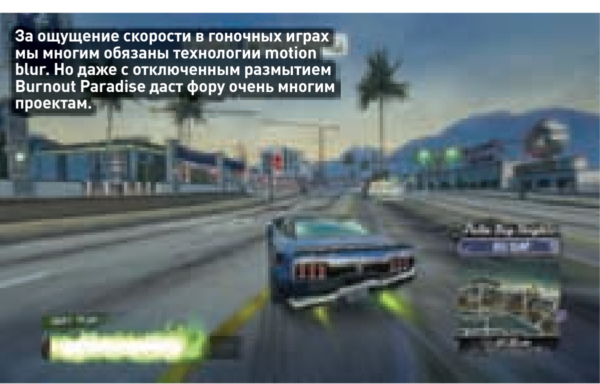
Среднестатистический заезд в любой Burnout выглядит примерно так: мы вдавливаем педаль газа, переходим на встречную полосу, виртуозно виляем среди трафика (за нарушения ПДД начисляется нитроускорение) и на бешеной скорости тараним одного из несчастных противников. Потом еще одного, и еще, и еще – камера выхватывает нужные ракурсы, соперники вылетают за пределы трассы, машины эффектно мнутся в гармошки, задевают друг друга и отправляются на приятное свидание с дорожными ограждениями. Экран заполняют огромные надписи вроде VERTICAL SUPER TAKEDOWN X5, в колонках визжат Gun'n'Roses, на лице – глупое выражение счастья.

Burnout Paradise вышла год назад на консолях текущего поколения. Игра принесла в безупречную формулу Burnout-эйфории один знаменательный новый компонент – открытый город. Paradise City – это огромный, тщательно проработанный мегаполис, в котором определенно есть чем заняться. Меню с выбором событий и бессюжетная кампания из предыдущих частей отправились в мусорное ведро. Теперь, чтобы начать гонку, достаточно остановиться у одного из сотни разбросанных по городу светофоров. Всего есть пять типов соревнований, каждый из них начинается у выбранного тобой светофора и заканчивается после одной из восьми финишных линий города. Линии эти расположены около узнаваемых достопримечательностей вроде ветряной электростанции или обсерватории. Ну а подробности маршрута перед гонкой объясняет диджей местного радио (этот же парень на первых порах помогает разобраться в игре). Никаких искусственно ограниченных трасс! Ты волен выбирать любой маршрут, срезать путь по переулкам, по обочинам и даже по крышам домов. Множество объездных путей и неочевидных дорог к финишу – в этом весь Paradise City. К тому же город довольно быстро запоминается и ориентироваться в нем с каждой гонкой становится все легче.

I RACE TOWARDS THE SKY

Базовый тип соревнований – режим Race. Здесь главная цель – любой ценой прийти к финишу первым. Чтобы сделать это, понадобится много нитроускорения, которое, как ты уже знаешь, зарабатывается разными веселыми безобразиями: нужно нарушить как можно больше правил, нанести ущерб городскому имуществу и – конечно же! – превратить машины соперников в беспомощный металлолом. Аварии – визитная карточка серии. Они и раньше выглядели великолепно, но в Burnout Paradise достигли каких-то уж совсем недосягаемых высот. Дело здесь в том, что деформации корпуса просчитываются физически точно и в реальном времени – машины мнутся, подлетают в воздух, лишаются стекол, дверей, колес и с жутким грохотом высекают тысячи искр.

Апогей всего дорожного безумия – заезды Road Rage, в которых счет идет на десятки и сотни ДТП. Трасса как таковая отсутствует – финишной линии нет, а призовые места раздаются по количеству отправленных на тот свет соперников. Гонку можно закончить в любой момент, удовлетворив-



За ощущение скорости в гоночных играх мы многим обязаны технологии motion blur. Но даже с отключенным размытием Burnout Paradise даст фору очень многим проектам.

TCHAIKOVSKY LIVE



Сериал Burnout всегда отличался качественным саундтреком на любой вкус, и Burnout Paradise держит марку. Богатейшая подборка тяжелой музыки (Seether, Faith no More, Jimmy Eat the World) здесь разбавлена песней Аврил Лавин и странноватым ремиксом на Depeche Mode (вообще-то многие треки переехали в игру из Burnout Dominator, но какая нам в конце концов разница?). В целом же «Полное издание» и здесь впереди планеты всей: разработчики решили сделать геймерам сюрприз и включили в саундтрек отличную подборку классической музыки – Чайковский, Бах, Вивальди и многие другие, пользуясь случаем, передают привет Test Drive Unlimited.

Экран заполняют огромные надписи, в колонках визжат Gun'n'Roses, на лице – глупое выражение счастья.



За такими желтыми заграждениями прячутся объезды, трамплины и другие интересные места.

Ночью трафика на дороге становится меньше, а шансов налететь в темноте на какой-нибудь неудобный угол – больше.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ

Мы прижали к стенке Дага Макконки (Doug McConkey) – менеджера по продажам Criterion Games.

Про ПК и консоли. Было ли это легким решением – перенести Burnout на ПК? Конечно нет. И нам, и нашему издателю Electronic Arts это далось с большим трудом. Но мы всегда втайне мечтали сделать ПК-версию – ведь компьютеры сейчас мало того что превосходят консоли по пользовательской базе, но и оставляют их далеко позади в техническом плане. Посмотрите на эти приставки. Они устарели. Нам всегда хотелось посмотреть, как будет выглядеть Burnout с текстурами, которые не надо подгонять под рамки оперативной памяти консолей. И на ПК вы все это сможете увидеть сами.

Про технические нововведения. Конечно, у нас есть поддержка космических разрешений до 2560x1600, трех мониторов одновременно (обязательно посмотрите видео на нашем сайте, это очень круто) и новые графические эффекты, эксклюзивные для PC. Например, сильно улучшены тени, эффекты размытия и motion blur. Не говоря уже о сглаживании x16, которое выглядит просто великолепно.

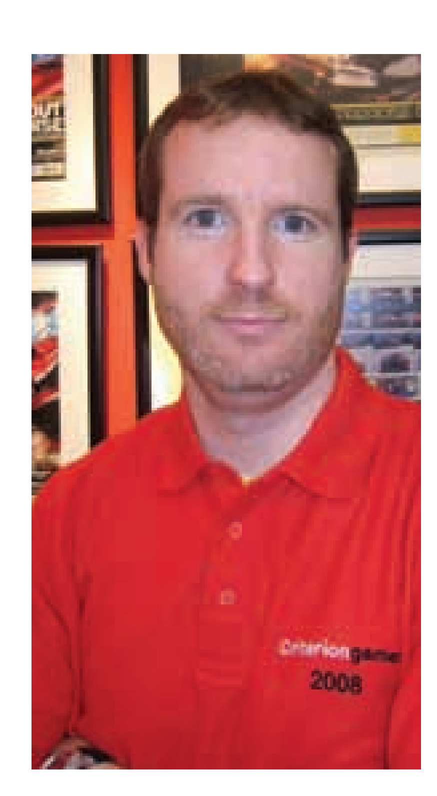
Про совместимость. Поддержка веб-камер? Легко. Подключите любую модель, и она будет работать, показывая ваше лицо в моменты аварий на радость противникам. Мы очень много работаем над совместимостью – игра сейчас поддерживает сотни геймпадов, рулей и другой периферии. Отсутствие унификации – одна из проблем ПК. Но мы стараемся решить ее самым радикальным способом – поддерживаем все возможное актуальное «железо». Иначе никак.

Про компромиссы. Все наши игры на консолях работают на 60 кадрах в секунду. Мы называем это «правилом плавного геймплея». Нет плавного геймплея – нет удовольствия, нет фана. С Burnout Paradise все было сложнее, чем с прошлыми гонками сериала. Мы сделали огромный детальный город, который доступен сразу и подгружается в память на лету. Но вы никогда этого не заметите. Наши программисты очень не любят идти на компромиссы между скоростью и качеством картинки. Поэтому мы делаем и то и другое на самом высоком уровне.

Про Party Mode. Игроки очень жаловались, что мы убрали этот режим из Paradise. Это ведь было так здорово: ставить трюки на время, передавать геймпад друзьям и соревноваться, кто круче! Поэтому мы решили во что бы то ни стало вернуть Party Mode и сделать его лучше прежнего. Видите гламурный розовый интерфейс? Это он.

Про мотоциклы. Добавить мотоциклы в Burnout – это был вызов. Нам пришлось много работать над физикой. К тому же, катаясь на байке, вы не увидите обычный трафик и не сможете совершать «тейкдауны». Потому что скорости здесь просто сумасшедшие.

Про планы на будущее. Наши сотрудники постоянно читают форум и общаются с игроками. Многие предложения фанатов как раз были реализованы в контент-паках и попали в «Полное издание», и мы не собираемся останавливаться на достигнутом. Надо отметить, что весь вышедший дополнительный контент был абсолютно бесплатен для тех, у кого уже есть (консольная) версия Burnout Paradise. «Полное издание» – это компиляция старых дополнений и множество нового контента. Оно выходит одновременно на консолях следующего поколения и ПК во всем мире. Серьезно, я не знаю, что еще может быть нужно человеку для счастья. Black 2? Ха. Об этом – как-нибудь в другой раз!





Версия этой статьи из идеальной параллельной реальности – пять разворотов вот таких скриншотов.


Party Mode отличается не только страшноватым цветом интерфейса, но и часто высокими требованиями к мастерству игроков. Попробуй-ка тут с первой попытки выполнить «бочку»!



Большая карта города нужна, чтобы один раз на глаз прикинуть маршрут и дать его озвучить патентованному DJ Atomica. Ну а маленькая GPS-мини-карта прекрасно справляется со всем остальным.

Burnout Bikes – динамическая погода и полноценный цикл день-ночь. Отныне в настройках можно уточнить, в какое время суток ты хочешь кататься. При желании можно устроить в Paradise City вечный день или постоянный красивейший закат. Впрочем, никто не мешает синхронизировать виртуальное время с реальным или встречать рассвет каждые два часа. Еще в игре присутствуют очень убедительные туман, дымка и переменная облачность. Для полного счастья не хватает только дождя и снега.

Даже год спустя после своего консольного дебюта Burnout Paradise остается одной из самых красивых гоночных аркад. Огромный детальный город, мягкое освещение, красивые спецэффекты и модели автомобилей – все это отлично оптимизировано и бережно портировано на ПК. Также среди преимуществ компьютерной версии продвинутый motion blur, текстуры высокого разрешения, поддержка всех существующих разрешений и режимов сглаживания, работа на нескольких мониторах одновременно. Именно в ПК-версии дебютирует продвинутая технология затенения SSOA (Space Screen Ambient Occlusion). Перевести это на русский язык мы затрудняемся, но суть такая: технология добавляет объектам объема и напрочь убивает производительность, хотя разница между включенной и отключенной опциями незначительна и видна только в статике.

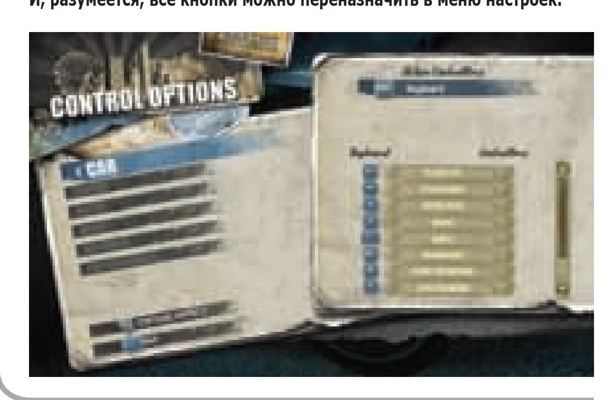
Ну а если тебе надоест играть в одиночку, то самое время позвать друзей и попробовать Party Mode. Здесь игроки по очереди соревнуются в мастерстве нарушения правил дорожного движения и прочих безумствах. Этот режим, знакомый старым поклонникам серии, убрали из Burnout Paradise, но с выходом «Полного издания» справедливость была восстановлена, а офлайн-мультиплеер вновь заиграл красками (как ни странно, розовыми). Не обошлось и без привычного онлайна, который выполнен на очень высоком уровне. По нажатию одной кнопки город заполняется живыми гонщиками. С ними можно соревноваться в любых дисциплинах, наперегонки ставить рекорды или весело таранить ближнего своего. В игре активно используется голосовая связь, а если участники обзавелись веб-камерами, то во время аварий будут демонстрироваться (не очень счастливые) лица виртуальных гонщиков. Владельцы ноутбуков, вы там поосторожнее: опция по умолчанию включена.

СЛОВА ИСТИНЫ

Burnout невозможно оценить непредвзято (хотя мы все-таки попробуем). Игра вызывает стойкое привыкание и способна лишить сна неподготовленного человека за считаные минуты. Сев за Burnout Paradise вечером, ты рискуешь потерять счет авариям, новым машинам, буквам в виртуальной лицензии водителя – и очнуться рано утром, поймав себя на мысли, что просто колесишь по городу, наслаждаясь ощущением скорости. Чтобы обожать Burnout, совсем не обязательно любить гонки. Более того, к гонкам игра относится только формально. Это чистый наркотик, лучший во вселенной симулятор автокатастроф. Теперь и на ПК. PG

СПАСИТЕЛЬНАЯ КЛАВИАТУРА

Burnout управляется с клавиатуры уверенно, хотя и немного непривычно. За газ отвечает A, за тормоз – Z, по нажатию на Shift включается нитро. Рулить предлагается стрелками или цифровой клавиатурой (во втором случае повороты будут более аккуратными). Не все так просто и в меню – переключаться между закладками придется клавишами F1-F2. Мы спросили у разработчиков, почему они выбрали такую странную схему управления: те отвели глаза и заверили, что, мол, вы быстро привыкнете. Но мы все же советуем подключить геймпад или руль – так играть будет удобнее и веселее, благо игра поддерживает множество устройств и эффекты обратной отдачи. И, разумеется, все кнопки можно переназначить в меню настроек.

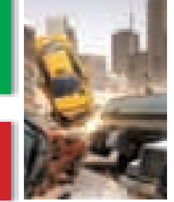




«Простите, сэр, я сейчас все исправлю!»


МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★	9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★	9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★	7.5



В Burnout Paradise невозможно не влюбиться: сумасшедшие скорости, великолепные аварии и прекрасный город, по которому очень весело просто кататься.

ПК-версия получилась почти идеальной. Впрочем, не всем может понравиться отсутствие огромных светящихся стрелок.

9.0

Король аркадных гонок добрался до PC. Эти впечатления и эмоции никак нельзя пропустить.



Смотреть бесконечно можно на три вещи: текущую воду, огонь и аварии в Burnout Paradise...

Двух одинаковых крушений не бывает, каждая авария уникальна.

ЛУЧШЕЕ, КОНЕЧНО, ВПЕРЕДИ

Criterion будут поддерживать Burnout Paradise свежими обновлениями как минимум год, и набор будущих платных дополнений впечатляет.



LEGENDARY CARS

Первый из запланированных наборов машин называется Legendary Cars. Как легко догадаться из названия, он принесет на улицы Paradise City четыре очень известных машины-прототипа: Manhattan Spirit (ECTO-1 из «Охотников за приведениями»), Cavalry Bootlegger (General Lee, кинокартина «Придурки из Хазарда»), Nighthawk (KITT из замечательного сериала нашего детства «Рыцарь дорог») и, наконец, Jansen 88 Special, полностью копирующий знаменитый DeLorian из трилогии «Назад в будущее». Да-да, он умеет летать!



TOY CARS

И вновь название говорит само за себя: Toy Cars добавит в игру сразу девять игрушечных машин, созданных на основе прототипов из игры. Самое интересное, что до сих пор непонятно, какого размера будут эти милые игрушки. Мы почему-то склонны верить, что огромного.



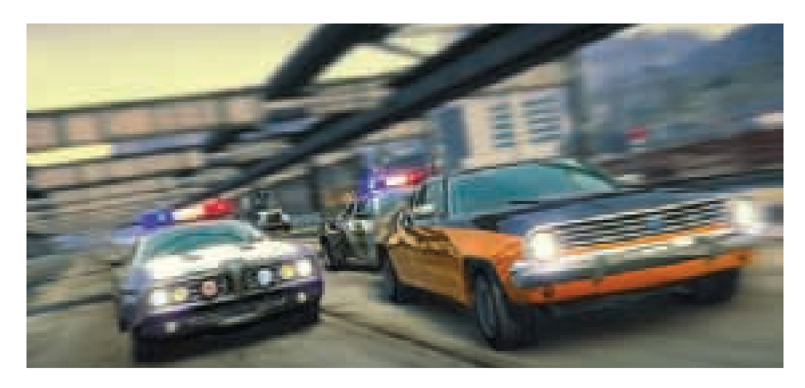
BOOST SPECIAL

Очень сдержанный контент-пак. Всего две машины, но какие! Про одну известно все: кодовое имя Carson Extreme Hotrod, самая быстрая машина в Burnout Paradise, напрочь лишенная полоски нитроускорения. Она ей просто не нужна – этот монстр разгоняется до максимума за считаные секунды, а лучше держаться на дороге ему позволит усовершенствованная подвеска. А вот вторая машина совершенно секретна. Про нее, похоже, ничего толком не знают даже сами разработчики.



BIG SURF ISLAND

Этот набор контента добавит в игру целый остров, полный мест для развлечений и трюков. Разработчики оставили лазейку для этого дополнения еще в релизной версии игры. С его выходом ты наконец узнаешь, куда ведет закрытый мост на востоке района Downtown. Скриншоты выглядят очень заманчиво – тут и строительные площадки, заполненные удобными трамплинами, и огромные кварталы для исследования, и даже серпантин, по которому можно заехать на крыши. А еще пальмы, пляжи и яхты. Красота!



COPS AND ROBBERS

Это дополнение, анонсированное буквально перед отправкой номера в печать, грозится потрясти устои серии похлеще летающих машин и игрушечных монстр-траков. Название не обманывает – в игре появятся полицейские машины (в «Полном издании» уже есть одна, но открыть ее непросто), которые будут вести себя... как полицейские машины. То есть гоняться за нарушителями ПДД и нежно таранить их до полной капитуляции. Информации пока мало, но и она ясно дает понять, что будет очень весело. Уж точно лучше недавней NFS Undercover.



Premium Pack

Единственный набор контента, о котором неизвестно ровным счетом ничего: ни содержания, ни даты выхода, ни единого скриншота. Понятно одно: Premium Pack стоит ждать в 2009 году.

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1994 Основана студия Monolith Production.

2005 Студия выпускает многопользовательский экшен The Matrix Online и мистический боевик F.E.A.R.

2009 В свет выходит продолжение F.E.A.R.2: Project Origin.

Видео-рецензия на диске!

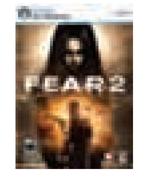
Демо-версия на диске!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

ЭТЮД В БАГРОВЫХ ТОНАХ



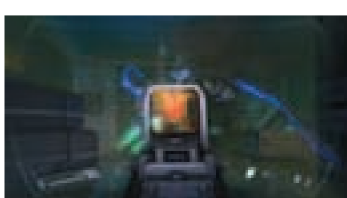
ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Warner Bros. Interactive Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Monolith Production
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
projectorigin.warner-bros.com
ПОХОЖЕСТЬ
F.E.A.R.
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Девочка Альма Вейд

Группа сержанта Майкла Беккета была направлена в здание корпорации «Армахем» за полчаса до того, как проблемы с маленькой девчушкой в красном у другого служивого парня разрешились самым неожиданным образом. Задачей группы было обнаружение Женевьевы Аристид, одной из ключевых фигур в корпорации. Она обладала полной информацией о секретных проектах, на которых специализировалась «Армахем» и которые обладали назойливым свойством выходить из-под контроля. Операция казалось рутинной и безопасной... но для сержанта Беккета она обернулась путешествием в персональный ад и за его пределы, странствием за границы разумного и логичного, тяжелейшим испытанием, которое предстоит пройти до конца. И хотя Беккет еще не знает об этом, большую часть пути он будет вынужден преодолеть в одиночку. Посмотрите на него. Вот он, в голубых очках. Только что вошел.

БАГРОВЫЕ РЕКИ, КРОВАВЫЕ БЕРЕГА

Беккет в компании мощных и уверенных в себе солдат входит в неуютные коридоры «Армахема» – еще не зная, что совсем скоро один из напарников, обезумев, вцепится ему в глотку с криком «Отдай ее мне!», а другой умрет на его глазах в одной из тестовых операционных. «Мы должны ей помочь», – скажет он перед смертью... Это, а также многое-многое другое, включая встречу с дивизией вооруженных огнеметами терминаторов, у Беккета еще впереди.

Закончить игру ядерным взрывом – наверное, голубая мечта всех разработчиков, но только Monolith смогла воплотить такую концовку в жизнь. Очень сильный ход, оставляющий в душе игрока неизгладимые впечатления, эмоциональный пик... и не лучшее решение, если вы задумали продолжение. А продолжение это, вопреки прогнозам, никакой не приквел. Действие происходит примерно в том же временном промежутке, но с несколько иной точки зрения – с точки зрения одного из, хм, проектов корпорации «Ар-



СДЕЛАЙ ЭТО МЕДЛЕННО

Один из журналистов еще первую часть F.E.A.R. метко назвал пошаговым шутером за специальное умение главного героя замедлять время и укладывать в таком режиме пачки врагов. Так вот, F.E.A.R. 2 в этом смысле еще более пошаговый, чем оригинал. Если без slo-mo перестрелка даже с одним-единственным противником – настоящая проверка рефлексов и нервов, то в замедленном времени Беккету не страшна и дюжина врагов. Этот узаконенный god-mode – явный компромисс, на который пошли разработчики в усилиях охватить как можно более широкую аудиторию. Не то чтобы это было плохо или не шло игре (в конце концов, каждый делает выбор сам), просто нажатием единственной кнопки одна игра превращается в другую. Если ты хочешь сыграть в Project Origin по-настоящему – забудь о ней и никогда не вспоминай.



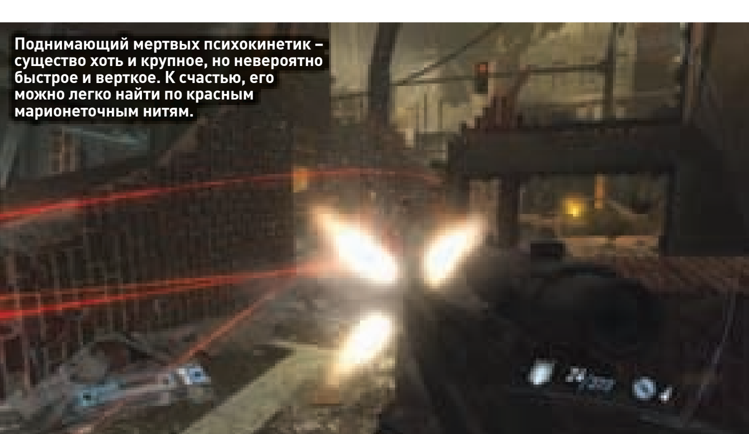
Факты

4 вида оружия может одновременно нести герой

1 разрушенный ядерным взрывом город

1 костюм элитного штурмовика с почти бесконечным запасом энергии


Даже в боевом режиме робот, внутри которого сейчас находится Беккет, автоматически лечит мелкие повреждения. А если из него выйти, машина и вовсе начнет полный курс реабилитации.


Поднимающий мертвых психокинетик – существо хоть и крупное, но невероятно быстрое и верткое. К счастью, его можно легко найти по красным марионеточным нитям.

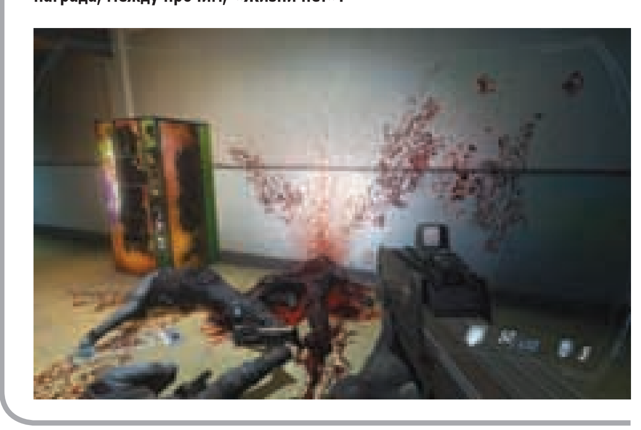
махем». Количество информации внутри игры вообще впечатляет – никакого сравнения с оригиналом: абзацы чатов, десятки писем, горы отчетов и докладов валяются под ногами на каждом шагу. Вопреки обычаю все подается внятным и понятным языком, отчего мурашки бегут по коже сильнее обычного: всем давно известно, что обыденное пугает сильнее экзотического.
О мурашках, впрочем, отдельный разговор. Все, что было видено в F.E.A.R., перед игрой в Project Origin лучше забыть. Разработчики создали самый впечатляющий и достоверный хоррор-сеттинг последних лет, и если вы не вздрагиваете перед экраном раз в пять минут – значит, вы начисто лишенный чувств человек. Дело тут не в залитых кровью стенах (уже во втором по счету уровне Беккет марширует по колено во внутренностях, а одного из его коллег буквально разрывает на части), не в бесконечных неизвестно чьих следах на потолке. Уровень воздействия на сознание играющего стал каким-то совсем уж запредельным и представляет собой смесь звуков, визуальных и психологических галлюцинаций, поданную с невероятной изобретательностью. Вроде бы я и подготовленный человек – а все равно как по расписанию: раз в пять минут. Самым, кстати, жутким моментом во всей игре лично для меня стала произнесенная невидимым голосом фраза: «Она стала женщиной… но даже не поняла этого». По-настоящему мощно. Аплодируем.

УДИВИТЕЛЬНОЕ РЯДОМ

Оставим пока несчастного сержанта и обратимся к студии Monolith – одному из главных поставщиков неординарных шутеров от первого лица в последнее время (кроме оригинальной F.E.A.R. за плечами компании две части мистического полицейского сериала Condemned, каждая из которых сама по себе серьезный вызов психике любого нормального человека). Практически все время F.E.A.R. 2 разрабатывалась как совершенно другая игра – во всяком случае номинально. Лишь за несколько месяцев до рели-

МЕДАЛИ

В Project Origin есть довольно любопытный пункт в главном меню, он называется «Награды». Награды присуждаются игроку, как это сейчас принято, за особые достижения в ходе игры. Убить определенное количество противников определенным способом, собрать некоторый объем побочной информации, даже покончить с собой – все эти задачи довольно забавны и вносят в игровой процесс некоторую изюминку. Любопытно, что предусмотрены «медальки» и за успехи в сетевой игре, на которую разработчики возлагают немалые надежды. В частности, есть медаль за «игру по Сети в течение восьми часов подряд». Называется эта награда, между прочим, «Жизни нет».




Один из самых опасных противников ударом когтистой руки снимает треть очков здоровья.

Убойная фраза:

«Она стала женщиной… но даже не поняла этого»

(Невидимый голос в одной из галлюцинаций главного героя)



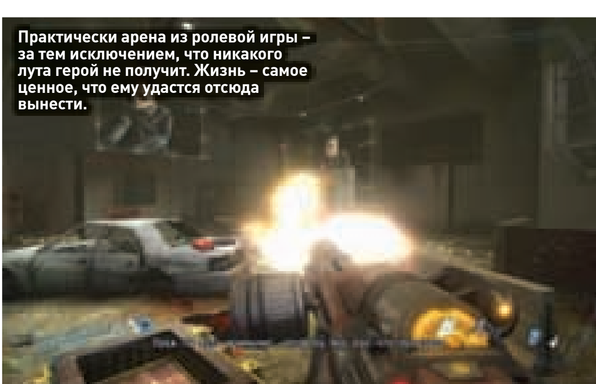
Картина, достойная пера Дали – ядерный дым над начальной школой. Жутко.

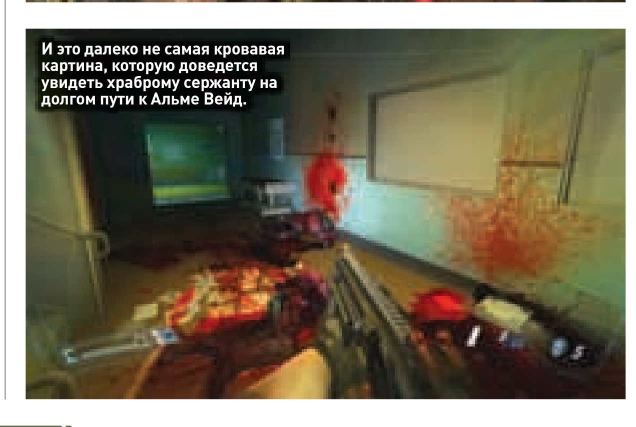

По разрушенному городу, наполненному пепельными останками, бродить очень интересно.


Если точно попасть в баллон за спиной этого парня – его разнесет на мелкие куски. Нечестно!

Если вы не вздрагиваете перед экраном раз в пять минут – значит, вы начисто лишенный чувств человек.


По сравнению с оригиналом в игре стало гораздо больше внутреннего пространства, вследствие чего ощущение дискомфорта только усилилось.


Практически арена из ролевой игры – за тем исключением, что никакого лута герой не получит. Жизнь – самое ценное, что ему удастся отсюда вынести.


И это далеко не самая кровавая картина, которую доведется увидеть храброму сержанту на долгом пути к Альме Вейд.

за студии удалось отвоевать права на бренд у своего предыдущего издателя, Vivendi. Сами же «монолитовцы», посоветовавшись с фанатским сообществом, нарекли «настоящий» сиквел Project Origin. Этим авторы намекали, что в продолжении основной упор будет сделан на событиях, предшествующих оригиналу. Игроку предстояло узнать, что же именно превратило невинную девочку Альму в исчадие ада, перемалывающее кости элитным бойцам спецназа.

Известие о возвращении игре родного названия многих застало врасплох. Тем сильнее, что в F.E.A.R. 2 упоминается пресловутый «Проект "Персей"»; тем самым Monolith вводит оба дополнения от Vivendi в общий канон, окончательно запутывая и без того непростую историю F.E.A.R. И все же выхода игры ждали: кто-то со скептицизмом, кто-то (знающий, на что способна эта команда) – с затаенным восторгом. Как часто бывает, чуда не произошло… но и скептики оказались посрамлены самым решительным образом. Monolith, кажется, наконец-то удалось создать хорошую игру для всех, а не только для клинических социопатов.

РОЛЬ ПИСТОЛЕТА В ОБЩЕМ КОНТЕКСТЕ

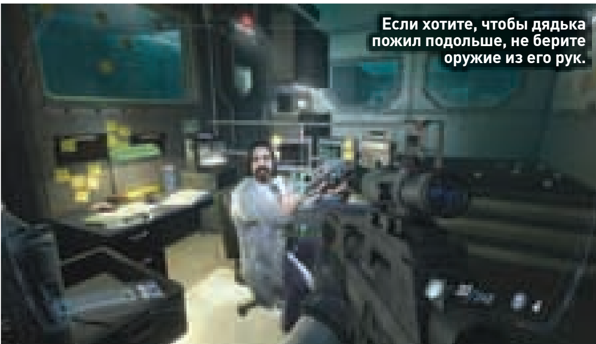
Чем была первая часть F.E.A.R.? Бодрым симулятором перестрелок – не более того. Царство прямых углов с умными противниками за каждым поворотом и с красивым названием для галочки. История о страшной девочке была придумана, очевидно, за пять минут и вдохновлена не самыми лучшими японскими ужастиками; короче говоря, F.E.A.R. была игрой очень странной, противоречивой и сырой.

Project Origin выглядит очень прилежной работой над ошибками – дизайнеры уровней, посрамленные за коридоры, коробки и горшки с кактусами, постарались на славу, а управление главным героем стало очень плавным и удобным. Поначалу даже не верится, что ты играешь именно в F.E.A.R. Зато стоит появиться в кадре взводу противников, как память реагирует мгновенно. Это все те же ураганные, вгоняющие в холодные пот перестрелки, вынуждающие вжиматься в стены и танцевать вокруг бетонных колонн. Назвать искусственный интеллект поумневшим получится навряд ли, но даже тот факт, что в условиях гораздо более сложной архитектуры он ведет себя столь же достойно, приятно радует. Противники очень редко атакуют поодиночке или вдвоем; даже в самом начале игры приглушенный голос за поворотом обычно означает встречу как минимум с пятью прекрасно чувствующими друг друга спецназовцами. Они чутко реагируют на шаги, свет фонарика и звон разбитого стекла, они делятся на подгруппы и грамотно прикрывают друг друга, они помогают раненым и практически всегда ведут себя по ситуации.

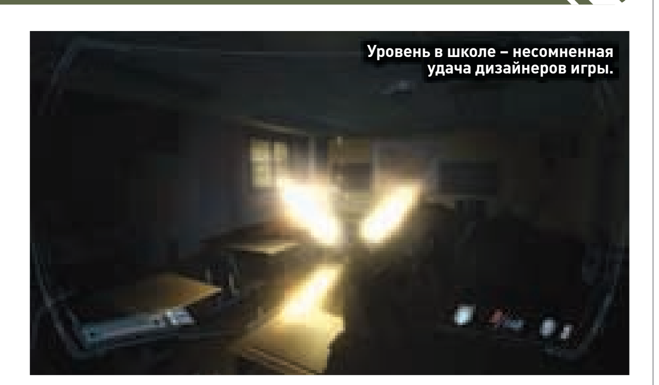
Главный герой изменился еще более существенно. Его сила, как в какой-нибудь сказке, сконцентрирована в тех самых очках: это и универсальный монитор, и сигнализатор уровня здоровья и количества патронов; оставшись без чудесного прибора, Беккет беззащитен, как ребенок. Сержант может нести на себе четыре вида огнестрель-







Если хотите, чтобы дядька пожил подольше, не берите оружие из его рук.



Уровень в школе – несомненная удача дизайнеров игры.



И по стенам, и по потолку. Эти парни вообще очень неприятны, хоть и убиваются довольно легко.

ного оружия и несколько видов гранат (в том числе импульсные и пироактивные), а управление арсеналом осуществляется с помощью модного нынче ротационного меню. Кроме того, сержанту предстоит примерить бронированный экзоскелет и пострелять из экспериментального энергетического оружия – короче говоря, будет весело.

ВВЕРХ И ВНИЗ

Нет ничего удивительного в том, что сюжетная кривая F.E.A.R. 2 с завидным постоянством ныряет под землю. В производстве мрачных коридорных шутеров Monolith сегодня, наверное, нет равных. А вот нередкие выходы на поверхность неожиданны и оттого вдвойне эффектны. Сержант Беккет своими глазами увидит последствия ядерного взрыва и прикоснется к заживо сожженным обывателям, устроит дуэль с хитрющими снайперами, прокатится на боевом роботе и попытается выжить в схватке с психическим командиром, раз за разом поднимающим своих павших солдат на ноги. Эта «наземная» часть Project Origin вообще очень эффектна, напоминая одновременно вселенную Fallout и туманный городок Сайлент Хилл. И противник, кстати, выдерживает испытание открытыми пространствами, он столь же яростен и хитер. Как оказывается, иногда солнечный свет не прогоняет чудовищ, а, напротив, создает новых. Отдельно хотелось бы упомянуть начальную школу, которая по договору с «Армахем» готовила будущих боевых телепатов. В F.E.A.R. 2 стоит сыграть хотя бы ради него – это, наверное, апофеоз, крещендо, точка невозврата. Разработчики вполне доступным повествовательным языком объясняют игроку, что смерть от пули – это не самое плохое, что может случиться с военным человеком. Боль, которую причиняют в школьных стенах Беккету несчастная Альма Вейд и призраки ее одноклассников, ощутима почти физически! Дверь, в которую ты только что вошел, может вдруг оказаться стеной, стена – полом, а пол – окном в кошмарное прошлое одной очень грустной девочки. Невероятные переживания!

ЗА ЗАНАВЕСОМ

Но что впечатляет еще больше – так это концовка, которая оказывается очень неоднозначной даже по меркам финала первой части. Это еще один повод сыграть в Project Origin, который своими стартовыми титрами отчаянно хочет походить на голливудский фильм, а заключительными кадрами вдруг легко и без видимых усилий переплевывает все данные фильмы. И пусть кто-то назовет сие очередной лазейкой к грядущему сиквелу: не позавидуешь тому сценаристу, кто рискнет взяться за такое продолжение. А у нас, кажется, появляется причина еще более пристально следить за ребятами из Monolith. Похоже, они не намерены останавливаться. PG

Сержант Беккет своими глазами увидит последствия ядерного взрыва и прикоснется к сожженным заживо обывателям.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★	8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★	8.5

Потрясающая атмосфера, современная графика и стабильный движок, гораздо более разнообразные (по сравнению с первой частью) уровни, по-прежнему классный искусственный интеллект.

Слишком короткая сюжетная кампания, отсутствие четкого финала.

8.0

Что бы там ни говорили скептики, перед нами очень мощное возвращение F.E.A.R.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1996 В небольшом американском городке Шампейн основана компания Volition, Inc.



2001 Состоялся релиз Red Faction – первого хита от Volition.

2009 Издание Official Xbox Magazine признает консольную версию Saints Row 2 лучшей GTA-образной игрой 2008 года.

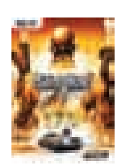
ТЕКСТ: ДМИТРИЙ РУБАНОВ

SAINTS ROW 2

НЕУПРАВЛЯЕМАЯ ГЛУПОСТЬ



Видео-рецензия на диске!



ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Volition
ПОЙДЕТ
Процессор Core 2 Duo, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Порнозвезда Тера Патрик (Tera Patrick)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–16
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.saintsrow.com
ПОХОЖЕСТЬ
Сериал Grand Theft Auto, Mercenaries 2: World in Flames, Scarface: The World Is Yours

Грозившийся выйти на PC еще прошлой осенью экшен Saints Row 2 наконец-то выполз из своей уютной консольной норки. Ох, лучше б не выползал. Не потому, что плохой, нет. Наоборот, хороший. Просто над компьютерной версией работала какая-то особенно ленивая порода программистов. Эти рассеянные ребята и не подумали адаптировать управление под клавиатуру, оптимизировать жадный до ресурсов движок и создать хотя бы видимость борьбы с многочисленными техническими несуразностями.

Мимолетного взгляда на последнее творение американской компании Volition достаточно, чтобы в голове промелькнула шальная мысль: уж не диверсанты ли из Rockstar тут поработали? И не надо крутить пальцем у виска. Я не параноик, я осторожный. На фоне отмороженной Saints Row 2 любые претензии к четвертой Grand Theft Auto кажутся надуманными – а вдруг это не случайно? Теория заговора в индустрии компьютерных игр, может быть, не так уж и абсурдна…

О ПОЛЬЗЕ ОВОЩЕЙ

Сериал Saints Row – едкая пародия на модные гангстерские игрушки последних лет (GTA, Scarface, The Godfather). Первый эпизод криминальной саги о банде «Святых» (официально давно заявлена трилогия) вышел в 2005 году исключительно в консольных краях и, судя по миллионным продажам, составил вполне реальную конкуренцию San Andreas. Сиквел Saints Row в отличие от четвертой части GTA не пошел на поводу у реализма. Наоборот, он стал гораздо безумнее, чем оригинал, и посетил-таки «персоналки» спустя три месяца после релиза на Xbox 360 и PlayStation 3.

Концовка первой части поставила на судьбе безымянного бандита из Saints Row жирный знак вопроса. Несколько килограммов тротила под ногами, знаешь ли, влекут за собой определенные (обычно печальные) последствия. Например, клиническую смерть протяженностью в два с половиной года, да и то если сильно повезет. Мир за это время успевает серьезно измениться, недобитые конкуренты – встать на ноги, а друзья – переругаться и опустить авторитет родной банды ниже плинтуса. В общем, без проблем наш бандюган не останет-



СТЕНКА НА СТЕНКУ

Если закрыть глаза на многочисленные трудности перехода Saints Row 2 с приставок на компьютеры, то мультплеер в игре объективно получился даже интереснее, чем в той же GTA4. Во-первых, в Saints Row 2 есть самый настоящий кооператив на две персоны. Выполнять миссии строго парой, впрочем, необязательно: пока один игрок двигается по сюжету и пакостит конкурентам, второй может увлеченно кромсать прохожих бензопилой в противоположном конце города. Во-вторых, традиционные погромы с 16 участниками радуют ничуть не меньше. Особенно прекрасен deathmatch с возможностью вломить противнику мусорным баком по его бандитской соображалке. На закуску разработчики приготовили вольные фантазии на тему «захвата флага» и работенку для матерых налетчиков, воров, сутенеров, вандалов, мошенников. Мазохисты могут попробовать себя в гонках – самом веселом режиме Saints Row 2 с учетом специфики местного управления. За рекордами тут особо не погоняешься: побеждает тот, у кого хватит сил и терпения доехать до финиша.





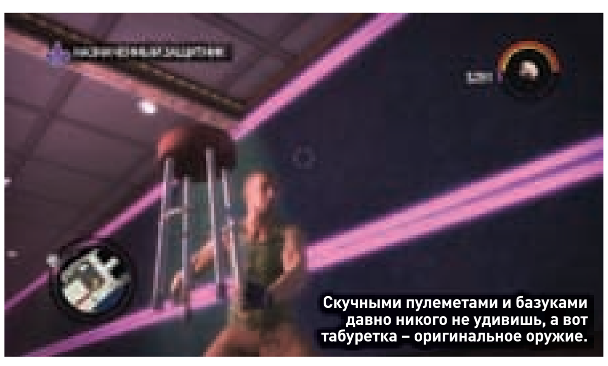
Факты

108 видов транспорта

55 сюжетных миссий

11 полноценных радиостанций


Шкала авторитета будет расти, если проходить дополнительные миссии, учинять массовые погромы и выполнять эффектные трюки.


Скучными пулеметами и базуками давно никого не удивишь, а вот табуретка – оригинальное оружие.

ся. Сценарий Saints Row – торжество идиотизма. Идиотизма совершенно особенного, уместного и, главное, смешного до слез. Герои совершают странные поступки, гибнут пачками, несут форменную чушь, но это логично. Ведь, правда, чем еще заняться кучке неудачников и бездельников с Флит-Стрит, кроме как взять собственный городок штурмом ради… веселья?

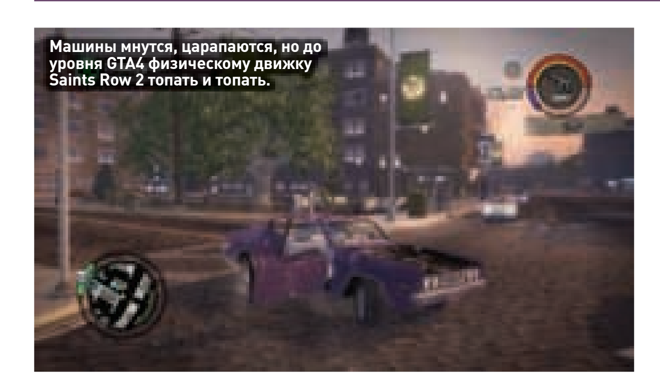
ГЕНЕРАТОР СУЩЕСТВ

В главном меню игры – небольшие изменения по сравнению с консольной версией. Почти пустой раздел «Бонусы» исчез, а вместо него появился вполне логичный пункт «Создатели». Новоприбывших PC-версия Saints Row 2 встречает мощнейшим редактором персонажа, о котором не жалко обстоятельно побеседовать. Пол, цвет кожи, возраст, фигура, прическа – вот лишь основные параметры, при помощи которых можно соорудить отморозка твоей мечты. За более-менее привычными настройками скрывается заветная мечта каждого маньяка-симсовода – десятки (если не сотни) ползунков, отвечающих за форму черепа, носа, челюсти, высоту ушей, изгибы бровей, радиусы ямочек на подбородке и т.п. Да что внешность! Разработчики разрешают выбрать голос, походку, выражение лица, коронные жесты и даже наложить будущему бандитосу забавный грим!

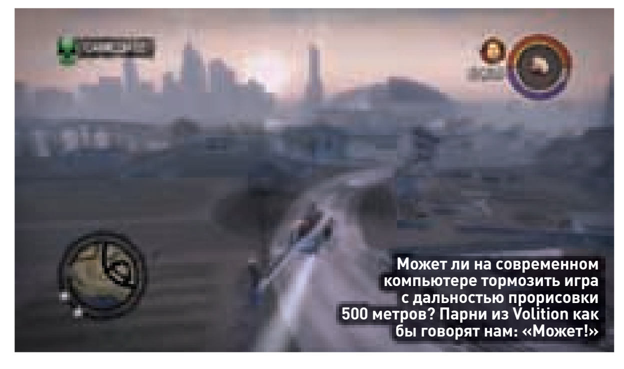
НЕ ПОРНО, НО ЗАДОРНО

THQ, довольная продажами первой части Saints Row, обеспечила сиквелу мощнейшую рекламную кампанию. Сперва YouTube наводнили шуточные «уличные уроки дядюшки Гэри» с ветераном боевиков Гэри Бьюзи (Gary Busey) в главной роли. Как только кривляния актера начали приедаться, пиарщики сделали беспроигрышный ход: привлекли к раскрутке Saints Row 2 порнозвезду Теру Патрик (Tera Patrick). Минутного появления обаятельной миссис Патрик в «дневниках разработчиков» хватило, чтобы об игрушке загудел весь разумный интернет.




Машины мнутся, царапаются, но до уровня GTA4 физическому движку Saints Row 2 топать и топать.

Местами разработчики перегнули палку – мобильная связь и фанерные кукурузники в Стилуотере явно не к месту.


Может ли на современном компьютере тормозить игра с дальностью прорисовки 500 метров? Парни из Volition как бы говорят нам: «Может!»


С такой махиной о количестве полицейских звезд можно не беспокоиться – дави на газ да стреляй по сторонам.



Если бы день ВДВ отмечался каждую пятницу, из Москвы получился бы замечательный Стилуотер.

На фоне отмороженной Saints Row 2 любые претензии к четвертой Grand Theft Auto кажутся надуманными.

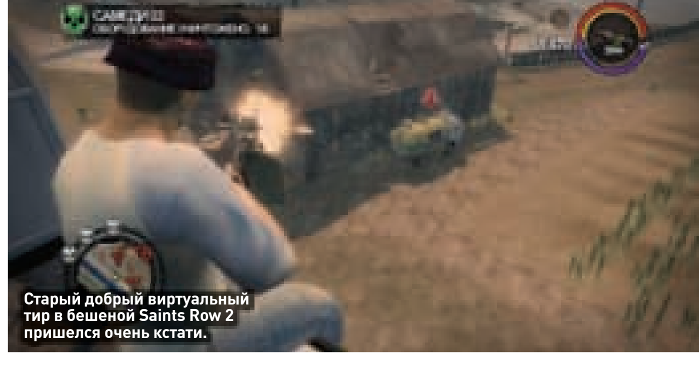


Полки магазинов городка Стилуотера ломятся от разнообразных шмоток, которые, в свою очередь, можно разукрашивать как душе угодно. Для фантазии игрока открывается поистине безграничный простор. На официальных форумах уже сейчас можно найти десятки изображений самопальных хитманов, максов пэйнов, лар крофт и прочих вин дизелей.

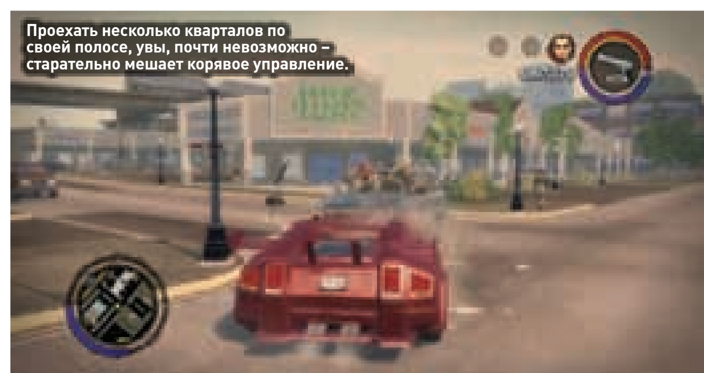
ПОТЕРЯ ДЕЕСПОСОБНОСТИ

Современный Стилуотер – город огромных возможностей. За сюжетную часть я основательно взялся лишь на третий день прохождения. Дело в том, что в Saint Row 2 совершенно немыслимое количество побочных заданий, каждое из которых имеет несколько степеней сложности. В какой еще игре тебя попросят за деньги залить нечистотами целый район, к тому же всего за полторы минуты? Или усадят в огнеупорном костюме на горящий квадроцикл и заставят давить пешеходов? Смех смехом, но все это безобразие увлекает гораздо больше, чем пафосный отстрел сюжетно важной порции разноцветных гангстеров.

Кстати о цветах. Настолько нелепые криминальные группировки были в последний раз, кажется, в GTA2. Одни гуляют посреди города в желтых кимоно и с катанами, другие раскрашивают лоурайдеры в ярко-зеленый, а третьи мнят себя бескомпромиссными красными байкерами. Короче, видно парней издалека. Не один час уйдет на возню в автомастерских. На любую тачку, будь то полицейский БТР или местный аналог «Ламборджини», можно установить нитроускоритель, потом прокачать движок и ходовую. Это не говоря о множестве обвесов, раскрасок и красивых дисков. То же самое касается прибранной к рукам недвижимости. Хлипкая хибара при должном вложении средств превращается в дворец. Местами разработчики даже перегнули палку с разнообразием – мобильная связь и фанерные кукурузники в Стилуотере явно не к месту. Телефон (не в пример GTA4) почти не используется, а самолетики слишком усердно роют землю клювами. Происходящее на экране веселит до первой серьезной погони. Затем становится понятно, что без хорошего


Старый добрый виртуальный тир в бешеной Saints Row 2 пришелся очень кстати.


Ролики срежиссированы по всем голливудским канонам – зрелищно, красиво и безумно смешно.


Проехать несколько кварталов по своей полосе, увы, почти невозможно – старательно мешает корявое управление.

геймпада доехать до точки назначения безумно сложно. Управление транспортными средствами, причем именно в компьютерной версии, просто чудовищно – не помогают никакие настройки. Приноровиться ездить на мотоциклах и летать на вертолетах еще можно, но поведение авто за гранью добра и зла. Кратковременное нажатие клавиши «вправо» или «влево», по всей видимости, равняется половине оборота руля, поэтому выровнять машину – задачка не из легких. Представь себе адскую смесь первой The Godfather и Driv3r. Представил? Теперь помножь на два – вуаля! Вот и получилась Saint Row 2.

ТОРМОЗ – ТОЖЕ МЕХАНИЗМ?

То, что во второй Saints Row зовется графическим движком, устарело еще во времена, когда верхом процессорной эволюции был Pentium 4. Хитрые парни из Volition попросту взяли старенький движок от первой части, подкрутили физику да скрыли недостатки под штукатуркой из бампа и шейдеров. На консолях массовая публика недостатков не заметила, зато на PC припарки скрыть не удалось. Стоит только отключить несколько фильтров, как Saints Row 2 показывает свой подлинный низкополигональный оскал. Кажется, будто попал в прошлое: по мрачным улицам ездят некрасивые машины, а угловатые люди неуклюже изображают жизнь. Ближайший аналог – GTA San Andreas, а то и вовсе Vice City. Только города у Rockstar получались и получаются заметно живее и краше.
Зато аппаратные запросы «Святых» чуть ли не впереди GTA4. Неплохой видеокарточки GeForce 8800 едва хватает для комфортной игры на высоких настройках в разрешении 1280x720. На этом же «железе» GTA4 на «средних» – летает и выглядит на порядок более эстетично. Проблемы с производительностью усугубляются мелкими недоработками. Местами клинит искусственный интеллект, иногда не отображаются спецэффекты. Выставить на широкоэкранном мониторе нужное разрешение вряд ли получится без сторонних утилит. О патче разработчики пока не заикаются, а он нужен. Очень.

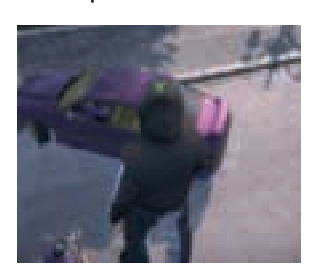
ПО УШАМ

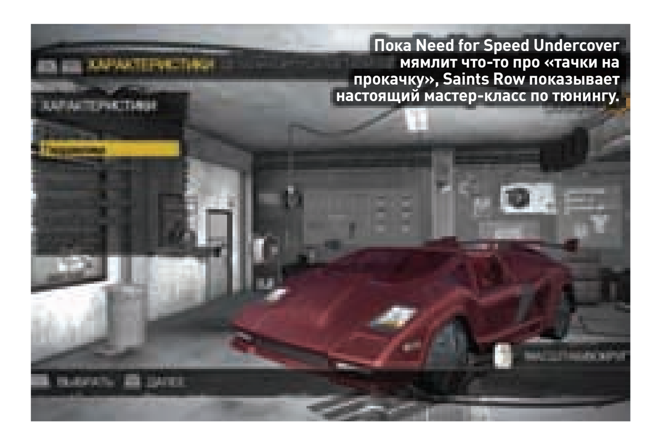
Звуки и мелодии Saints Row 2 – чуть ли не самое яркое акустическое впечатление последних месяцев (после GTA4, разумеется). Любознательные поклонники американских сериалов без труда узнают звездные голоса. Джонни Гэта озвучил известный по «Остаться в живых» Дэниел Дэй Ким (Daniel Dae Kim). Шеф полиции Трой говорит точь-в-точь как Майкл Рапапорт (Michael Rapaport) из последнего сезона «Побега из тюрьмы». Роль очаровашки Шанди досталась Элизе Душку (Eliza Dushku) из «Баффи». Ну а Джейми Пресли (Jaime Pressly) в перерывах съемок «Меня зовут Эрл» начитала реплики подружки главаря Братства.
В репертуаре 11 радиостанций Стилуотера около двух сотен композиций самых разных жанров и направлений. Днем и ночью город живет под знакомые каждому меломану мелодии: от «Времен года» Вивальди до The Final Countdown группы Europe и Trick Me от Kelis. Причем игрок в любой момент может составить собственный плейлист из доступной музыки. Кстати, заглавной темой Saints Row 2 стала переработанная песня Hands Up! от самого 50 Cent. Ежу понятно, что лицензия на творчество Полубакса стоит баснословных деньжищ. Лучше бы Volition пустила мешочек с долларами на отладку движка и бесчеловечного управления, но мечтать, как говорится, не вредно. **PG**

ШОУ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

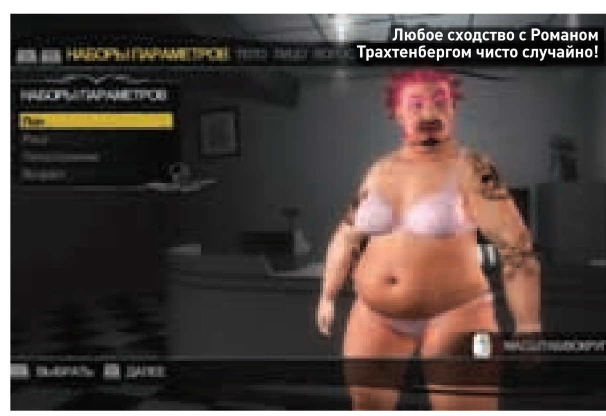
После того как сюжетная часть Saints Row 2 подходит к концу, играть в сингл становится скучновато. К счастью, разработчики предусмотрели несколько десятков забавных читов, вводить которые нужно в специальном разделе мобильника. Вот самые интересные:

- **#36 – Бессмертие**
- **#11 – Нескончаемый боезапас**
- **#200 – Великан**
- **#201 – Лилипут**
- **#12 – Все попадают на небеса**
- **#20 – Дождь из пешеходов**
- **#19 – Беспорядки на улицах**
- **#18 – Слабая гравитация**
- **#16 – Безумие на дорогах**
- **#15 – Пьяные пешеходы**





Пока Need for Speed Undercover мямлит что-то про «тачки на прокачку», Saints Row показывает настоящий мастер-класс по тюнингу.



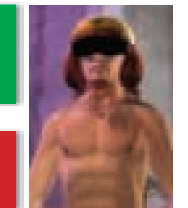
Любое сходство с Романом Трахтенбергом чисто случайно!



Изначально «Крепость святых» напоминает бомжатник, но это только поначалу...

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★	7.0
ГРАФИКА	★★★★★★☆	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★☆	9.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★	5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★	3.0



Миллионы способов для самовыражения; рекордное количество смешных ситуаций; шикарный звук; занятные (порой) миссии; неплохой мультиплеер.

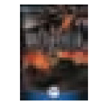
Невозможное управление; графика позавчерашнего дня; убийственные системные требования; однообразный и некрасивый город.

6.0

Достойный приставочный экшен, доведенный ленивыми программистами из Volition до состояния глубокой комы.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1988 В Швеции основана компания Digital Illusions Creative Entertainment.

2002  Через 14 лет безуспешных попыток покорить мир симуляторами пинбола DICE изобретает Battlefield 1942.

2007  DICE анонсирует Battlefield Bad Company, Battlefield Heroes и... Mirror's Edge. Общественность пребывает в легком шоке.

ТЕКСТ: КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР PC

Видео-рецензия на диске!

MIRROR'S EDGE

ВЕТЕР ПЕРЕМЕН

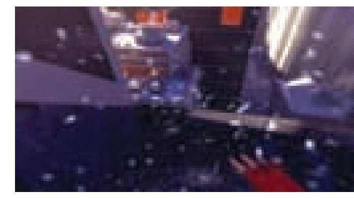


ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
EA DICE
ПОЙДЕТ
Процессор: 2.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.mirrorsedge.com
ПОХОЖЕСТЬ
Assassin's Creed, Dark Messiah of Might and Magic

Уже третий день подряд мне снится красная дверь. Толчок – и короткий коридор, выкрашенный такой же красной краской, кончается отчаянно быстро. В конце коридора – еще одна дверь. Вышибаю ногой. А за дверью – целый мир, склеенный из ослепительных небоскребов, параноидальных мегакорпораций и постоянной, неотпускающей мании преследования. Глаза, едва привыкнув к солнцу, больше не различают обычные цвета. Я вижу только препятствия и средства их преодоления, которые манят привычным красным цветом. И дверь. Я чувствую, она где-то там, вдалеке. Мой детский кошмар стал реальностью. Чертовски правдоподобной и жизнерадостной. Потому что мне нравится летать.

ПРЫЖОК ВЕРЫ

Семь лет делать одну и ту же игру (не в счет симуляторы пинтбола, стыдные поделки про Шрека и даже – внимание! – про суперагента Барби) – с ума сойти можно. Неподготовленный человек вряд ли сможет найти десять отличий между Battlefield 1942 и Battlefield 2142: меняем танки Т-34 на шагающих роботов Bogatyr, и все замечательно. Тиражи тиражируются, фанаты фанатеют, сочувствующие сочувствуют. В свободное время можно выпускать бустер-паки (термин заимствован у коллекционных карточных игр – на самом деле обычные платные наборы новых уровней), а раз в пять лет радовать поклонников большой синглплеерной редакцией. Например, улучшенной и дополненной, с разрушаемостью, солдатским юмором и исключительно для консолей нового поколения (см. Battlefield Bad Company). В общем, шведской команде Digital Illusions (с недавних пор – EA DICE) не позавидуешь. Наверное, где-то на стыке здорового безумия и чувства вины перед человечеством появилась идея Mirror's Edge. Паркур с видом из глаз, киберпанк без атрибутов киберпанка, шутер от первого лица, в котором почти не надо стрелять. И визуальный стиль, который мы никогда раньше не видели. Контрольный выстрел – в роли издателя выступил новый владелец компании, Electronic «мы любим сиквелы»



ФИЗИЧЕСКОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Запоздавшая на три месяца PC-версия отличается от консольной не только более точным и удобным управлением, но и поддержкой технологии NVIDIA PhysX. Благодаря новым драйверам сложное поведение тканей и частиц теперь просчитывается видеокартой NVIDIA, а не отдельным физическим ускорителем от AGEIA, который так и не нашел своего покупателя. Достаточно любой видеокарты с поддержкой DirectX 10 – даже на средненькой 8600GTS физика работает исправно и не сильно влияет на количество кадров в секунду. А посмотреть есть на что – уровни теперь засыпаны мусором, который гоняет ветер, стекла бьются на тысячи осколков, а ткани и брезент ведут себя как настоящие и красиво рвутся под градом пуль. Отличное дополнение к яркой графической оболочке, выполненной при помощи Unreal Engine 3.0.



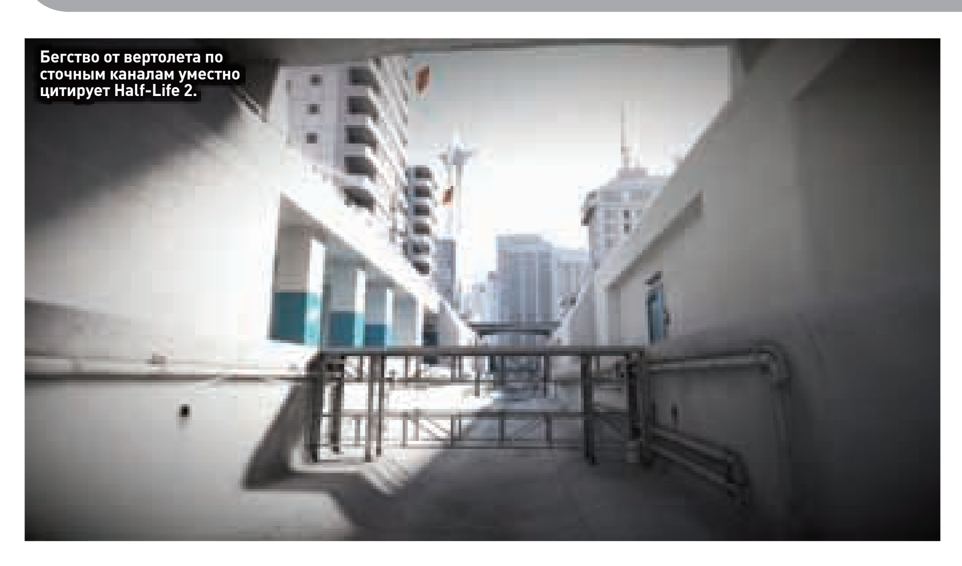


Факты

61 символ в полном названии студии EA DICE

200 человек работали над Mirror's Edge

8 часов понадобится на прохождение сюжетной линии



Бегство от вертолета по сточным каналам уместно цитирует Half-Life 2.



Рядом с покойным кандидатом в мэры обязательно найдется таинственная предсмертная записка.

Arts. Потрясение устоев, как говорят в интернете. Мы влюбились.

КОНЕЦ ПРЕКРАСНОЙ ЭПОХИ

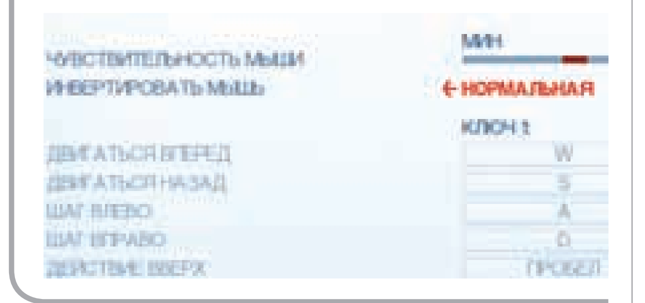
Mirror's Edge переносит нас на десяток лет вперед. Белоснежные глыбы небоскребов заполонили город, в котором родилась Фэйт Коннорс. Тоталитарное правительство контролирует все каналы коммуникации: СМИ, телефон, интернет. Единственный способ передачи тайной информации – через курьеров. Таким курьером когда-то была и сама Фэйт. Но все изменилось после того, как ее сестру подставили, убив при этом человека, который знал что-то очень важное. Клочок бумаги со словом Icarus – вот все, что осталось от Роберта Поупа, оппозиционного кандидата в мэры. Все еще веришь в справедливость? За тобой уже выехали, а точнее, вылетели. Остается только бежать – до следующей красной двери. Красный цвет – это смысл жизни в Mirror's Edge. Красным подсвечиваются предметы и участки, с которыми можно взаимодействовать, чтобы как можно быстрее преодолеть серию препятствий. DICE называет эту систему контекстным освещением – ничего логичнее, удобнее и эффективнее для экшена такого рода, кажется, и придумать нельзя. Но Mirror's Edge уникальна не только этим. Это фактически первая игра, в которой идентификация «игрок – персонаж» находится на невиданном доселе уровне. Штука здесь в том, что каждый контакт с окружением ощущается как настоящий – это не реалистичная камера и не продуманная физика коллизий заставляют верить в происходящее. Просто ты – бежишь. Перемахиваешь через ограды, перекатываешься под какими-то трубами, отталкиваешься от стены, балансируешь на тонкой перекладине, прыгаешь… И совсем уже не важно, что ты сейчас в роли худенькой девушки в красных перчатках. Тебе просто нравится процесс.

ЛАБИРИНТ ОТРАЖЕНИЙ

От кого бежать? Куда? Зачем? Всему свое время. Рано или поздно ты встре-

ИНВЕРТИРОВАТЬ МЫШЬ – НОРМАЛЬНАЯ

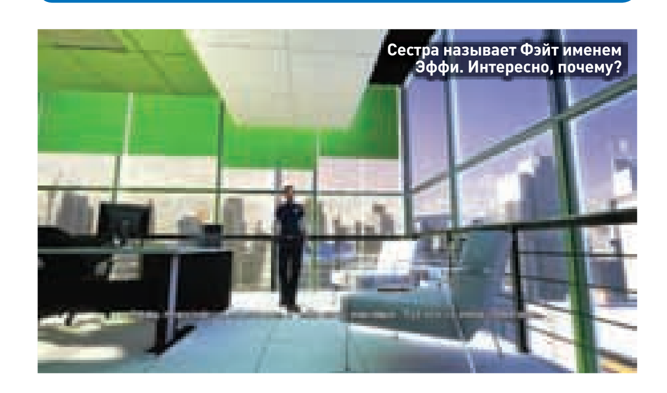
Локализация от Electronic Arts Russia помимо бонусного диска с ремиксами заглавной песни Still Alive (среди имен диджеев – Бенни Бенаси (Benny Benassi) и Пол Ван Дайк (Paul Van Dyke)) содержит еще и очень противоречивый перевод. И если голоса подобраны вполне удачно, то текст местами не выдерживает конкуренции даже со смешной программой-переводчиком PROMPT. Например, в меню настроек управления нам – внимание на скриншот! – предлагают задать «КЛЮЧ 1» и «КЛЮЧ 2».





Салатные офисные помещения приятно контрастируют с бело-синими ландшафтами города.

Уже третий день подряд мне снится красная дверь.



Сестра называет Фэйт именем Эффи. Интересно, почему?



В PC-версии задействованы текстуры высокого разрешения, это особенно заметно на подобных надписях.


Порой Mirror's Edge выглядит просто невероятно.

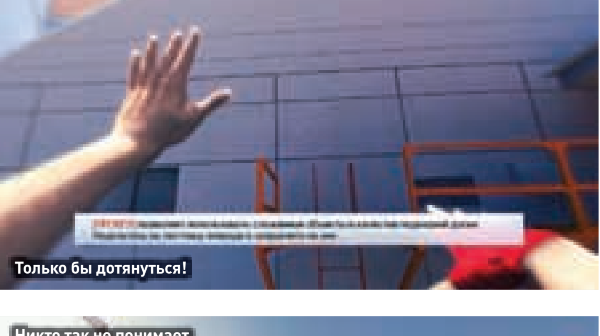
И не важно, что ты сейчас в роли худенькой девушки в красных перчатках. Тебе просто нравится процесс.


Иногда лучше верить тому, что написано на заборах.

тишь полицию – спецназ будущего вооружен и почти опасен. Почему почти? Потому что у Фэйт есть козырь в рукаве – slo-mo. Ты нажимаешь на клавишу R, и мир на несколько секунд погружается в синеватое замедление, и тут самое время обезоружить противника или хорошенько ударить его ногой в прыжке. Первое, кстати, лучше всего делать в тот короткий момент, когда оружие краснеет, – необычное мировосприятие курьеров, которое разработчики называют Runner Vision, поможет и здесь. Ну а если врагов слишком много, то выход один – бежать как можно быстрее. Иначе тебя ждет скоропостижная смерть от огнестрельных ранений, которая гораздо обиднее простого падения. Убивают здесь очень быстро, а здоровье восстанавливается только в редкие минуты передышек – но чаще всего отсидеться за углом не дает настырный AI. Выхватывать оружие из рук можно и даже иногда нужно, но тут вступает в силу очень простое ограничение. Одна пушка – одна обойма. И никаких разбросанных по уровню патронов или аптечек. Добро пожаловать в реальный мир. Великолепно выстроенную реальность движения, эту ослепительную иллюзию идентификации «игрок – Фэйт» разрушить сложно. Но разработчики иногда пытаются: то не справятся с поддержанием баланса и подсунут нам космически сложную комбинацию перекладин, то вообще – толпу вооруженных пулеметами полицейских. Скрипя зубами, мы бежим напролом, укладываем на лопатки одного, выхватываем оружие у второго, выстреливаем в третьего, падаем от ранений… И тут игра загружает чекпойнт в самом неожиданном месте и запускает все скрипты заново… Погибая в 12-й раз, хочешь сказать создателям некоторых уровней много приятных и нежных слов.

ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ

Еще одна не совсем оправданная и даже раздражающая деталь – полицейские-паркурщики, от которых нельзя скрыться. Ну не понимают в DICE, что мы хотим хоть немного почувствовать себя супергероями. Это своего рода повторение ошибок Assassin's Creed, где даже самый жалкий стражник лазил по крышам не хуже Альтаира и частенько портил всю радость от акробатических способностей ассассина. Впрочем, такие враги довольно редки и оправданы сюжетом, в конце концов, их временами


Только бы дотянуться!


Никто так не понимает крутость подъемных кранов, как студия EA DICE.


Скриншотами этого не передать, но ткань в PC-версии гипнотически колышется на ветру.

даже можно обезвредить. Но осадок все равно остается.
А вот что точно могло бы быть лучше, так это сюжет. Создав великолепный мир, яркую антиутопию в шаге от киберпанка, разработчики не озаботились пойти дальше несложной по структуре и небольшой по продолжительности истории о том, как простая девочка спасает сестру из лап злодеев. Короткие, скучные анимационные вставки между миссиями и три с половиной внутриигровых сценки явно не оправдывают наличие в титрах имени Рианны Пратчетт (Rhianna Pratchett). Особенно обидно за персонажей – созданные концепт-художниками немногочисленные герои, как правило, бросают пару реплик и уходят со сцены. Остается только надеяться, что потенциал игровой вселенной будет раскрыт в продолжении – в существовании которого никто и не думал сомневаться.

КРЫЛАТЫЕ КАЧЕЛИ

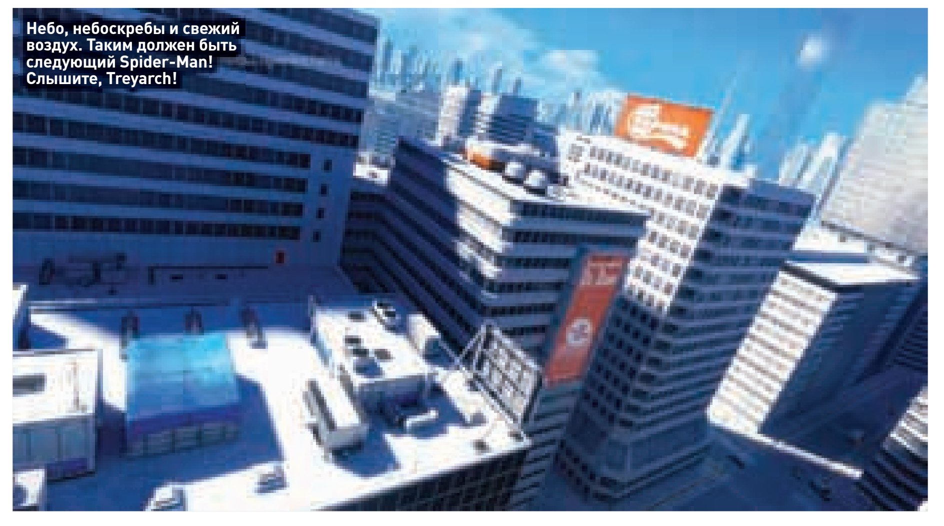
Позади залитые светом крыши небоскребов, пустые и никому не нужные канализации, темные туннели метро, стерильные офисы продажных корпораций – впереди только небо, только радость, только ветер. Ну и режимы Time Trial/Speed Run, в которых можно соревноваться с секундомером или бить рекорды других игроков, представленных в виде призраков (ghosts), как в гоночных симуляторах. Играть немного сложнее – на поиск идеального пути уходит куда больше времени, ведь контекстное освещение больше не работает, а таймер тикает предельно безжалостно. Закончив сюжет, набрав максимум звезд в Time Trial и открыв весь бонусный контент (для этого нужно собирать разбросанные по уровням сумки), я поймал себя на мысли, что мне опять хочется туда. В этот безымянный город, в этот солнечный кошмарный сон, где все хотят твоей смерти, а тебе остается только бежать – в поисках ответов, мести или просто так. Мимо качков-охранников, мимо цветных транспарантов, мимо пуль и осколков стекла – оттолкнуться и лететь навстречу ветру. **PG**

PORTAL'S EDGE

Mirror's Edge неуловимо, а иногда и намеренно напоминает Portal – здесь даже заглавная песня называется «Still Alive». Только звучит она совсем по-другому, да и исполняет ее популярная шведская исполнительница Лиза Мисковски (Lisa Miskovsky). Рекламная кампания игры сопровождалась трейлерами с ремиксами этой песни от популярных диджеев. А эффектный видеоклип, снятый по мотивам игры, можно открыть в меню бонусного контента.



Одна пушка – одна обойма, и никаких разбросанных по уровням патронов. Добро пожаловать в реальный мир.



Небо, небоскребы и свежий воздух. Таким должен быть следующий Spider-Man! Слышите, Treyarch!



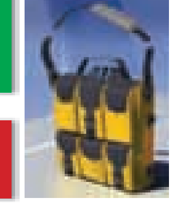
Дымка над водой – заслуга продвинутой системы частиц NVIDIA PhysX.



Прыжки сделаны просто потрясающе.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★★	10.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★	9.0



Невероятно стильная графика, потрясающая акробатика от первого лица, отличный саундтрек, необычные режимы игры на время.

Непродуманные уровни и завышенная сложность; сюжетные вставки и сама история – ох, лучше бы их вообще не было.

8.5

Не идеальная, но ослепительно гениальная Mirror's Edge дарит тебе совершенно новые, необычные ощущения.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1993



В Канаде стало на одну игровую контору больше – Джеймс Шмальц основал студию Digital Extremes. Офис расположился в небольшом городке Лондоне в провинции Онтарио.

1998

Выходит культовая Unreal – третья по счету совместная игра Digital Extremes и Epic Games.

2000

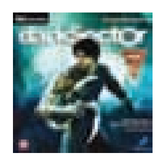
Появляется первая информация об онлайновом шутере с элементами RPG под названием Dark Sector. С тех пор концепция, гм, претерпела некоторые изменения.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ РУБАНОВ



DARK SECTOR

ЧТО НАША ЖИЗНЬ? ГЛЕФА!



ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
D3 Publisher
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Digital Extremes
ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–32
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.darksector.com
ПОХОЖЕСТЬ
Cold Fear, Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

У Dark Sector интересное и насыщенное прошлое – хоть роман пиши или поэму сочиняй. Впервые об игре заговорили девять с лишним лет назад как о космическом шутере с ролевыми элементами. С тех пор работа над проектом несколько раз приостанавливалась. Пересматривалась концепция, менялся движок. В апреле 2008 года наконец-таки состоялся консольный релиз, а вот компьютерную версию неожиданно отменили. Отменили, как видишь, не по-настоящему. В шутку.

С недавних пор бывший долгострой от Digital Extremes доступен и на PC. Нынешняя Dark Sector умело копирует ловкие перебежки из Gears of War, по памяти цитирует целые отрывки из Resident Evil 4 и знать ничего не знает о космосе.

СЛИШКОМ ЧЕЛОВЕК

Наисвежайшая порция научно-фантастического бреда в стиле незабываемого Cold Fear начинается с очередной секретной операции хитрых американских спецслужб. Агент Хайден Тенно пытается разнюхать секретную информацию посреди «Темного сектора» – зоны, которую злобные советские ученые (самые злобные ученые в мире!) заботливо заразили искусственным вирусом. Ну это ж разве сюжет? Так, штамповочка с картонными персонажами, нудными диалогами и предсказуемыми поворотами. После парочки удачных диверсий Хайден попадает в плен к безумному экспериментатору-коммунисту по имени Мезнер и на собственной шкуре познает все прелести генной инженерии. По счастливой случайности герою удается освободиться и избежать страшной участи. Мутации подвергаются лишь правая рука и половина туловища Хайдена.

Герой на собственной шкуре познает все прелести генной инженерии и лишь волею случая избегает страшной участи.



ИНФЕКЦИЯ ИЛИ ЭПИДЕМИЯ?

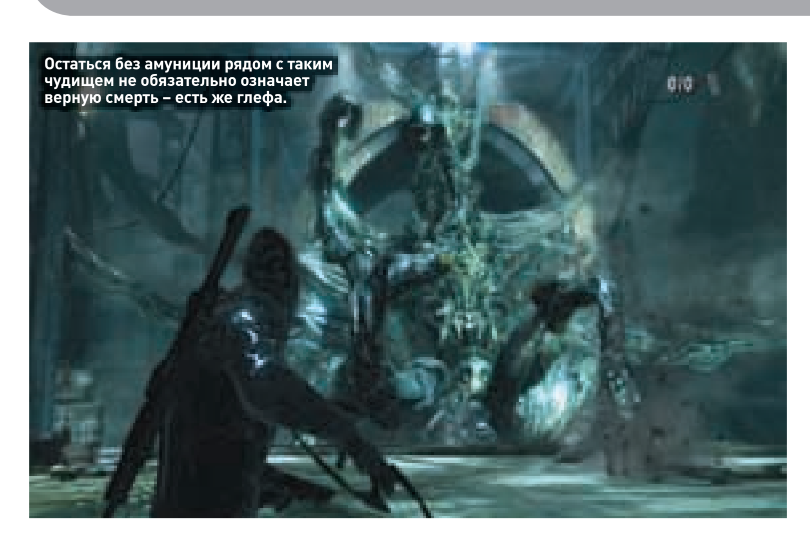
Dark Sector перебралась на PC относительно без потерь (косолапой Saints Row 2 должно быть стыдно!), но все-таки осталась без нормального онлайнового мультиплеера. В наличии только многопользовательская игра по локальной сети, а кто, спрашивается, в XXI веке на нее позарится? Скажем спасибо интернету, где валяется немало инструкций, рассказывающих, как объединить в «локальную» сеть несколько удаленных машин. Доступные режимы просты и незатейливы, зато отлично сбалансированы, динамичны и позволяют собрать на одном уровне до 32 игроков (только представь, какое начинается «мясо»!). В «Инфекции» один случайно выбранный игрок получает глефу и все суперспособности, доступные Хайдену под конец сюжетной части, а остальные превращаются в обыкновенную солдатню и общими усилиями пытаются завалить мутанта. «Эпидемия» – практически те же щи, только командные: у каждой группировки есть собственный суперсолдат, которого необходимо холить и лелеять.

Факты

12 видов огнестрельного оружия

10 миссий продолжительностью от 40 минут до часа

9 различных улучшений для стволов


Остаться без амуниции рядом с таким чудищем не обязательно означает верную смерть – есть же глефа.


Товарищ Сталин, кажется, слегка ошибся игрой.

Пораженные вирусом участки тела покрываются прочнейшей хитиновой коркой, а сам Хайден получает невиданную силу и невероятные способности. Подкрепление, по законам жанра, опаздывает, и агенту Тенно остается одно – самостоятельно спасать мир от врагов разной степени когтистости и вооруженности. На фоне вполне приличной графики сильно разочаровал дизайн чудищ и штатной солдатни Мезнера. Эти темные, тощие и лоснящиеся болваны не просто не пугают, а скорее даже веселят. То же самое касается легко узнаваемых бойцов в противогазах, с которыми мы встречаемся каждые полтора месяца. Парни, видимо, кочуют из одной игры в другую.

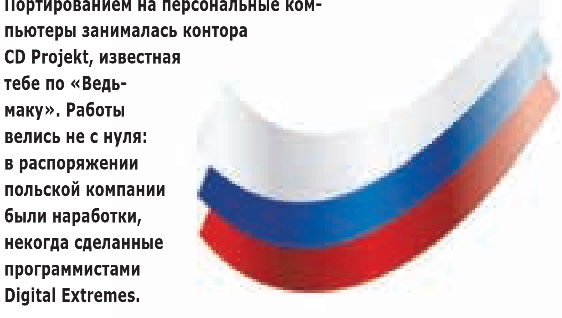
«А ВО ЛБУ ГЛЕФА ТОРЧИТ»

Теоретически львиную долю Dark Sector можно пройти без единого выстрела. После заражения главный герой отращивает причудливый трехконечный бумеранг непонятного происхождения – глефу. Так вот, эта самая глефа на поверку оказывается весьма удобной и полезной в хозяйстве штуковиной. Метать ее можно, не отрываясь от стрельбы, обыкновенно и с удвоенной силой. Раз – и полетела голова мутантушки, два – и спецназовец лишился любимой ноги. И все это под звонкие пистолетные выстрелы. Феерия.

Дикий восторг вызвал зрелищный режим прямого управления глефой, здорово напоминающий отдельные моменты фильма «Особо опасен». Камера аккуратно пристраивается за смертоносным летающим объектом, а законы физики временно отменяются: игрок может менять траекторию полета при помощи мышки. Выглядит, если коротко, потрясающе. Причем освоить прямое управление именно мышкой гораздо проще, чем пытаться совладать с геймпадом на приставке. С глефой даже связано несколько простеньких головоломок. Скажем, в определенные моменты требуется провести железяку по нужной траектории, чтобы добраться

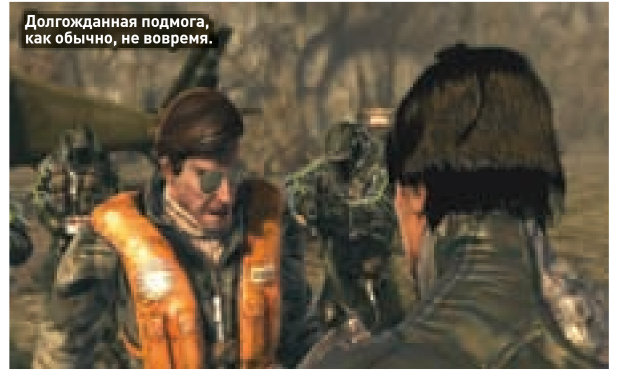
ПЕРВАЯ И ЕДИНСТВЕННАЯ

На текущий момент PC-версия Dark Sector доступна исключительно в русском варианте от «Нового Диска». На английском языке игра никогда на PC не выходила, хотя не исключено, что это рано или поздно случится (для этого ей, правда, придется пройти муторный процесс возрастной сертификации). Портированием на персональные компьютеры занималась контора CD Projekt, известная тебе по «Ведьмаку». Работы велись не с нуля: в распоряжении польской компании были наработки, некогда сделанные программистами Digital Extremes.




На этой махине придется еще и прокатиться. Метров 200.


«Корзины боеприпасов» – самое ценное, что есть на уровнях.


Долгожданная подмога, как обычно, не вовремя.

до какого-нибудь переключателя. Иногда же достаточно просто зарядить глефу энергией (огонь, электричество, лед) и зашвырнуть в правильное место. Огонь, например, сжигает черную органическую пленку и освобождает путь, электричество открывает двери, а лед позволяет проходить сквозь пламя.

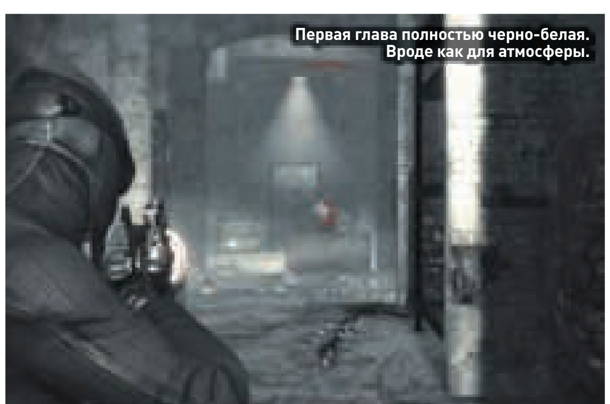
ОТ СТЕНКИ К СТЕНКЕ

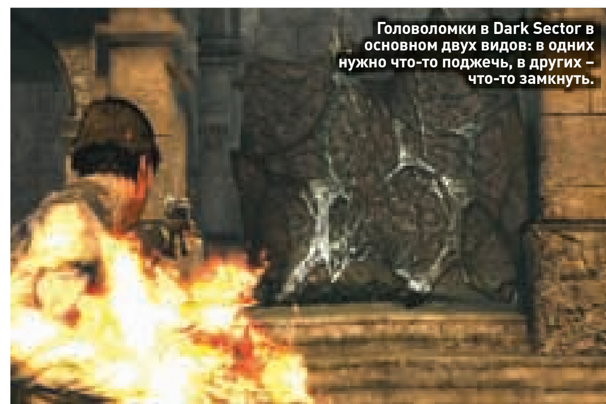
Вирус распространяется, и со временем вдобавок к глефе Хайден получает несколько суперспособностей. Во-первых, это мощное силовое поле, на некоторое время делающее героя неуязвимым. Надо ли говорить, как эта штука выручает в самых жарких перестрелках? Во-вторых – невидимость. Возможность в любой момент раствориться в воздухе превращает разудалую «стрелялку» в натуральный стелс-экшен. Можно подкрадываться к врагам сзади и незаметно срезать головы, что серьезно упрощает виртуальную жизнь Хайдена. В качестве альтернативы, впрочем, никто не запрещает с дикими криками положить тех же противников из дробовика – тут дело вкуса. Радует само наличие выбора.
В остальном перед тобой довольно предсказуемый экшен, впитавший в себя главные достижения игровой индустрии за последние десять лет. Если палить, то из-за стенки, если бегать, то в полуприседе, точно как Маркус Феникс. Камера по последней моде смещена вправо. Из индикаторов на экране остался только периодически загорающийся счетчик патронов. По приставочным традициям, для того чтобы избавиться от накинувшегося монстра, нужно бешено стучать по клавишам. На уровнях частенько попадаются канализационные люки, отмеченные специальными символами. Здесь расположены «черные рынки». У местных торговцев за валюту всегда можно прикупить последние образцы оружия или установить найденные на уровнях усовершенствования. На «коротко-ствол» разрешается повесить не больше парочки апгрейдов. У пушек посолиднее обычно сразу три слота для улучшений.

АКУСТИЧЕСКИЙ КОЛЛАПС

После того как творческий союз с Epic Games недвусмысленно треснул, разработчики из Digital Extremes демонстративно отказались от использования в Dark Sector движка Unreal 3 и принялись поспешно переносить почти готовую игру на мотор собственного производства. Затея удалась. Мрачные и скучные окрестности «Темного сектора» хоть и выглядят едва отличимыми от декораций любой сверкающей Unreal-побрякушки, но на самом деле рисуются при помощи совсем другой технологии. Небрежный звуковой фон удручает. Музыка от композитора, работавшего над фильмами «Тройной форсаж» и «Чужие против Хищника: Реквием», вышла на редкость занудной: оружие стреляет неестественно, а окружающему миру не хватает акустической глубины.
Кирпич в сторону русской версии: такой отвратительной озвучки нам, признаться, не попадалось давно. Кризис, что ли, сказывается? Вместо звезды «Смоллвиля» Майкла Розенбаума да известного по роли в «Коде Да Винчи» Юргена Прохнова реплики зачитывают какие-то совершенно бесталанные актеры. Ей-богу, лучше бы «Новый Диск» ограничился субтитрами. Сам перевод тоже не фонтан: многие предложения построены стилистически неверно, а часть реплик во время роликов просто не успевает проиграться до конца. Но это мелочи. Те самые неприятные мелочи, что моментально меркнут на фоне качественного экшена, а его в Dark Sector вагон, маленькая тележка и чемоданчик на колесиках. **PG**

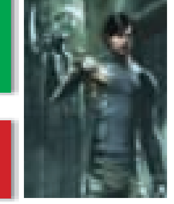

В люках обустроены антикризисные офисы торговцев оружием.


Первая глава полностью черно-белая. Вроде как для атмосферы.


Головоломки в Dark Sector в основном двух видов: в одних нужно что-то поджечь, в других – что-то замкнуть.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★☆	7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★☆	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★	5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★	6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★	8.0

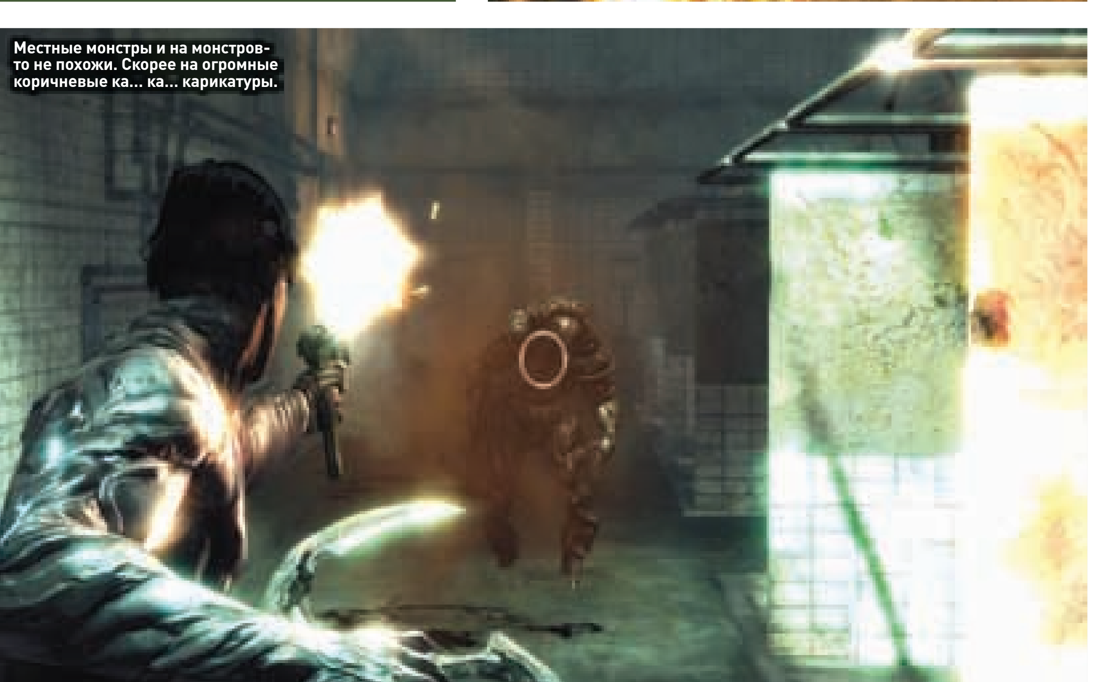


Захватывающие схватки; оригинальное оружие – глефа; широкий выбор способностей героя; управление на PC гораздо удобнее, чем на консолях.

Предсказуемый сценарий; однообразные декорации; топорный дизайн монстров; отвратительная русская версия.

7.5

Захватывающий и необычный боевик, подпорченный дизайнерами, сценаристами и локализаторами.


Местные монстры и на монстров-то не похожи. Скорее на огромные коричневые ка... ка... карикатуры.

2007 21 декабря выходит первое дополнение к «Кодексу войны» – «Высшая магия». Приносит немало нового, в том числе альтернативные варианты прохождения.

2008 14 марта на прилавках появляется первое «тематическое дополнение» – «Рейнджеры». В центре внимания оказываются легкие юниты и «тактические маневры».

2008 20 июня увидела свет «Осада», второе по счету мини-дополнение. В ней Ino-Co предлагает управлять двумя армиями: одна состоит из легкой эльфийской пехоты, вторая – из тяжелых рыцарей.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ КАРАСЕВ


Видео-рецензия на диске!

Elfen partizanen pif-paf – orken soldaten schnell kaput!


Посчитай, какая это по счету миссия типа «защитите деревню от орков»?

КОДЕКС ВОЙНЫ: МАГИЯ

ИГРА, ПОВТОРЕННАЯ ТРИЖДЫ



ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
1C
РАЗРАБОТЧИК
1C: Ino-Co
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.warcodex.ru
ПОХОЖЕСТЬ
Fantasy General, «Обитаемый остров: Послесловие», Warhammer: Dark Omen

Рассказывать про «Кодекс войны» уже практически нечего. Все дифирамбы (абсолютно заслуженные) игре уже спеты, все критические замечания на тему «самоповторы – это зло» высказаны уже не раз. Претензии, кстати, вполне оправданны – дополнения «Рейнджеры» и особенно «Осада» наглядно показали, что «Кодекс» шаг за шагом погружается в трясину однообразия. Предыдущие релизы выручало только то, что Ino-Co каждый раз удавалось по-новому расставить акценты.

ЭЛЬФИЙСКИЕ ДУШИ

Честно признаюсь, выхода «Магии» я ждал без особого интереса. Ino-Co не давала повода надеяться на то, что в третьем по счету дополнении будет хоть что-то оригинальное. Не было даже стандартных заявлений про «N артефактов» и «M новых юнитов», только абстрактные фразы о новых тактических возможностях, которые теоретически могли заключаться в чем угодно. Однако мрачные предчувствия были безосновательны – новые тактические возможности в «Магии» действительно появились.

Заключаются они вот в чем. Герои дополнения оказались одни в поле и, чтобы оправдать звание воинов, вынуждены всецело полагаться на магию. Прежде всего на возможность призывать духов-союзников. К примеру, архимаг Бреннок практически все сражения начинает в одиночку, но зато может звать на помощь тени двух героев (один из которых сам специализируется на создании отрядов эльфов-призраков).

Управление «призрачной» армией – нечто совершенно новое. Отряды больше не жалко потерять, смерть героев не ведет к проигрышу миссии, а «убитых» воинов можно тут же призвать снова, причем на любую свободную клетку. Правда, срок годности у таких солдат ограничен несколькими ходами. Замешкаешься – останешься без армии прямо перед строем голодных орков.

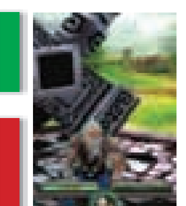
У гнома Хранда дела обстоят еще веселее, чем у Бреннока, – помимо простых духов он может вызывать руны. Последние зависают над полем в виде огромной буквы «зю» и оказывают определенное воздействие (от ускорения до внушения страха) на все находящиеся поблизости отряды.

ХОРОШО ЗНАКОМОЕ СТАРОЕ

Конечно, заклинания и возможность вызывать «призрачных» союзников в игре были и раньше – но в «Магии» они впервые стали залогом победы. К сожалению, этого оказалось слишком мало, чтобы «Кодекс войны» серьезно изменился. Какое-то время уйдет на то, чтобы научиться правильно использовать всех этих духов, но затем тебя ждут давно знакомые тактические приемы и сражения, не меняющиеся со времен оригинального «Кодекса». Выйди «Магия» раньше «Рейнджеров» и «Осады», она вполне могла бы удостоиться высоких оценок. А сейчас… слишком уж все знакомо и предсказуемо. Впрочем, важнее другое – «Магия» подводит черту под тремя мини-дополнениями от Ino-Co. Даже местный сюжет с эпическим финальным сражением в конце дает понять, что эта глава в истории мира Иллиса закончена. Для Ino-Co пришло самое время объявить о новом проекте. Например, о «Кодексе войны 2». PG

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★	6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★	7.0



Ino-Co в третий раз показала нам «Кодекс войны» под необычным углом и тем самым оправдала существование «Магии» в природе.

Вопрос не в том, под каким еще числом углов можно показать «Кодекс», а в том, станет ли Ino-Co делать это и дальше. Надеемся, что нет.

6.0

Призраки и руны – свежо и интересно. Все остальное уже давно знакомо и приелось.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2007



Германия, Гамбург. Организована компания Daedalic Entertainment.

2008



5 декабря игра Edna & Harvey: The Breakout получает две премии German Game Developers Awards в номинациях «Лучшая адвенчура 2008» (Best Adventure Game 2008) и «Лучшая игра от молодых разработчиков 2008» (Best Youth Game 2008).

2008

19 декабря выходит российская локализация адвенчуры под названием «Эдна и Харви. Взрыв мозга».

ТЕКСТ: ВЛАДИМИР КАРПОВ



А еще кроликом очень удобно чистить ботинки и вытирать полы.



Вспоминаются проникновенные строки одной из песен ВИА «Металлика»: «Вспышка перед глазами; настала пора умирать».



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ
Edna& Harvey: The Breakout

ЖАНР ИГРЫ
Adventure

ИЗДАТЕЛЬ
Daedalic Entertainment, XIDER

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Руссобит-М/GFI

РАЗРАБОТЧИК
Daedalic Entertainment

ПОЙДЕТ
Процессор 1.4GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 64Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.russobit-m.ru/catalogue/item/edna_harvey-the_breakout

ПОХОЖЕСТЬ
A Vampyre Story, Day of the Tentacle, Leisure Suit Larry

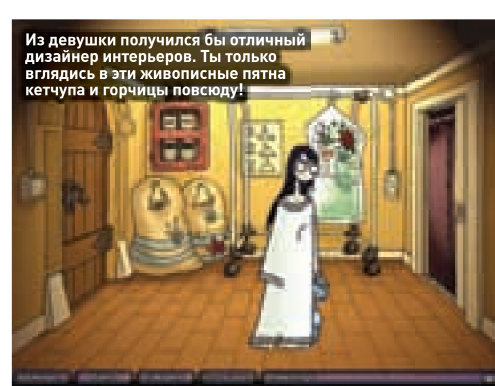
ЭДНА И ХАРВИ. ВЗРЫВ МОЗГА

ПРОЛЕТАЯ НАД ПАЛАТОЙ № 6

Не самая приятная штука – в один прекрасный день по ошибке (или чьей-то злой воле) очутиться в заведении для душевнобольных. Грубые санитары, паршивая еда, вынужденное сожительство с психами – в таких условиях даже самые крепкие орешки скоро превращаются в бесполезную шелуху. Бедняжка Эдна демонстрирует несокрушимую жажду свободы. Она решается бежать из душного царства халатов и успокоительного: доктор Марселл, эта тщеславная, самолюбивая скотина, еще ой как пожалеет, что пытался сделать несчастную девушку жертвой своих интриг!

КАК ЗДОРОВО, ЧТО ВСЕ МЫ ЗДЕСЬ СЕГОДНЯ СОБРАЛИСЬ

Будучи в буквальном смысле загнанной в угол, поначалу Эдна действует решительно и жестко: первые шаги на свободу неизбежно приведут к тому, что два охранника сами окажутся, мягко говоря, в стесненных обстоятельствах, а главный «сторож» будет лишен удовольствия лицезреть любимую телепрограмму. Не обойдется и без вынужденной порчи казенного имущества: перефразируя известный закон Мерфи, «все, что может быть разрушено, будет разрушено», если только встанет на пути у нашей валькирии – будь то окно, вентилятор, ваза с цветами или другая не очень мощная преграда. Ну или по крайней мере испачкано, исписано, изодрано и заплевано, если речь идет о более «стойких» предметах вроде стен и диванов.
Решить все вопросы с помощью насилия и вандализма, конечно, не выйдет – перед нами все же квест, а не экшен. В основном предстоит договариваться помирному. Хорошо хоть действительно буйных в больнице немного – так, в основном интеллектуальные расстройства в диапазоне от маниакально-депрессивного психоза до шизофрении. Авторам удалось создать немало запоминающихся образов (а точнее, поставить немало диагнозов). Вот человек-пчела, при каждой попытке заговорить высыпающий на Эдну град сложносочиненной философической околесицы; чудак-профессор, страдающий динозаврофобией; спятивший брокер, разговаривающий со своим агентом по оборванной телефонной трубке, и множество других не менее занимательных персонажей.
В соответствии с жанровыми традициями у всех страдальцев кроме тараканов в голове обязательно есть какаято нужда или нерешенная проблема, и прежде чем перед Эдной раскроется последняя дверь на волю, ей неизбежно придется разрешить их все одну за другой. В ход идут как доброе слово (читай: верно подобранные ветки диалогов), так и разные хитрые уловки, знакомые по множеству других квестов. Решения, однако, далеко не всегда очевидны – поскольку игра достаточно нелинейна (посещать одни и те же локации приходится по несколько раз), то и застрять в процессе прохождения – дело нехитрое. Думаешь, такая уж простая задача – в условиях психушки разжиться обыкновенной чашечкой кофе? Или, скажем, убедить «сиамских близнецов» (один из которых – пухлый негр, а другой – тощий светловолосый юноша), что из общего у них только больничная койка? Впрочем, когда-то мы небезуспешно занимались психотерапией в гениальной Psychonauts – что ж, приобретенные навыки врачевателя (врачевательницы?) человеческих душ тебе здесь точно пригодятся, равно как и багаж квес-



Из девушки получился бы отличный дизайнер интерьеров. Ты только вглядись в эти живописные пятна кетчупа и горчицы повсюду!



Факты

1 синий плюшевый кролик в роли «второго я»

3 [мо]ментальных путешествия в прошлое

4 действия: посмотреть, говорить, взять, использовать

– В моем коктейле была муха!
– Не может быть! Сколько же еще пауков туда нужно добавить?

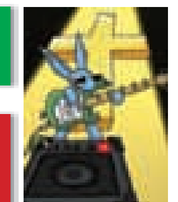
товых знаний, накопленный в том числе в других проектах великого Тима Шефера (Tim Schafer).

ЗАПИСКИ ИЗ ЖЕЛТОГО ДОМА

Верный спутник и соучастник благих начинаний синий кролик Харви работает «внутренним голосом» Эдны и готов озвучить любую деталь интерьера, с которой только у хозяйки возникнет желание заговорить. Столы, стулья, картины, кофеварки – все они с помощью ушастого медиума делятся с Эдной своими «мыслями»; плюшевый грызун не скупится на советы, иронично комментирует события и обстановку, сыплет остротами. Временами кролик в беседе ловко подкалывает Эдну (она: «Грызть ногти не запрещается». Он: «Но для твоих ногтей нужна лицензия на ношение оружия»), напоминая при этом закадрового комментатора из Leisure Suit Larry – тот тоже за словом в карман не лез, разве что откровенных скабрезностей по адресу хозяйки наш герой себе все же не позволяет.
В определенные сюжетом моменты карманный шутник на время оставляет роль второстепенного болтуна и оказывается по-настоящему незаменим. В игре есть любопытный момент, который разнообразит классический геймплей адвенчуры. Благодаря ушастому мы вместе с нашей героиней совершаем сеанс так называемого хрономорфинга: подсознательно отправляемся в прошлое, чтобы восстановить в памяти Эдны некоторые фрагменты ее утраченной памяти, среди которых такие полезные в больничном быту навыки, как умение подделывать чужие подписи и выкручивать крепежные болты ногтями.
Но главное достоинство игры – остроумные диалоги. Сценаристы из Daedalic свой хлеб явно недаром едят. Парочка примеров, чтобы ты понял, о чем я. Вот фрагмент беседы с парнем по прозвищу Алюмен, который обмотался фольгой с головы до ног и возомнил себя очередным супергероем из комикса:
– Мне не нужна человеческая пища. Я питаюсь электромагнитным излучением.
– Невероятно! Как такое возможно?
– Я как-то проглотил радиобудильник.
Или диалог-анекдот с барменом, который вновь поднимает животрепещущую тему обслуживания в заведениях общественного питания:
– В моем коктейле была муха!
– Не может быть! Сколько же еще пауков туда нужно добавить?
Честное слово, такие диалоги не в силах испортить ни трехгрошовая java-графика, ни простецкое звуковое сопровождение, ни даже неожиданно мрачная концовка. Ценителям хороших шуток и увлекательных приключений – принимать без рецепта, два раза в день по два часа для нормализации настроения и профилактики легких психических расстройств. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★	7.0
ГРАФИКА	★★★★	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★	7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★	6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★	5.5

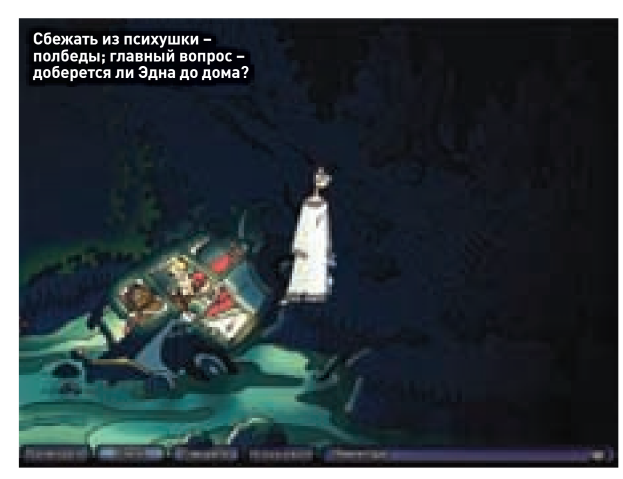


Высокая интерактивность: с большинством предметов можно произвести множество «несюжетных» действий; отличные диалоги; приятная музыка.

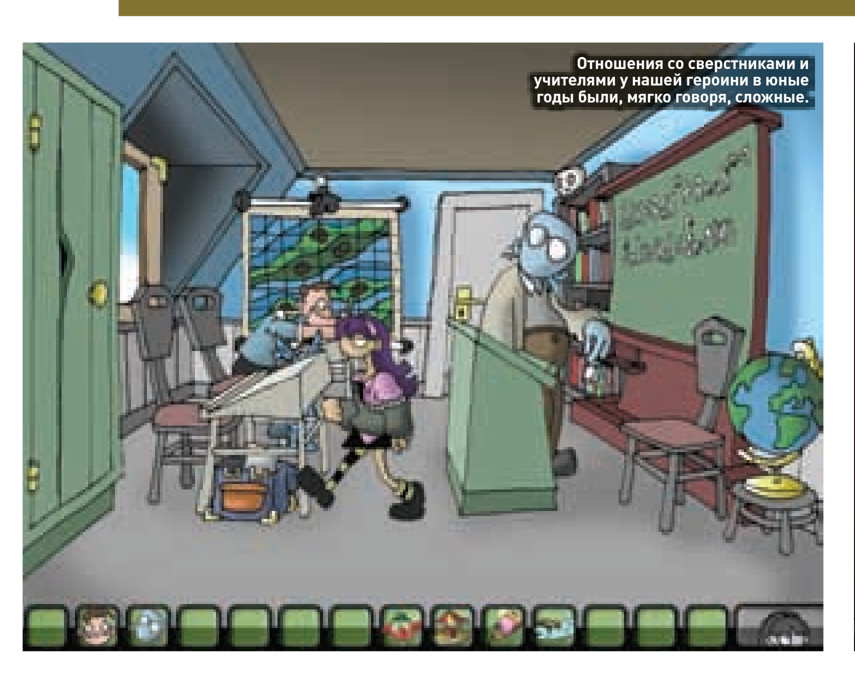
Претензии к русской локализации: непереведенные фрагменты текста и критические баги (игра зависает при сворачивании по Alt+Tab; эпизод с «кухонным» пазлом).

7.0

Классический в лучшем смысле слова квест «Эдна и Харви» обрадует любого истинного ценителя жанра.



Сбежать из психушки – полбеды; главный вопрос – доберется ли Эдна до дома?



Отношения со сверстниками и учителями у нашей героини в юные годы были, мягко говоря, сложные.



Ругается Эдна просто восхитительно.

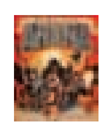


1985



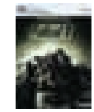
Человек и программист Кристофер Вивер основал в американском городке Бетесда компанию Bethesda Softworks.

1994



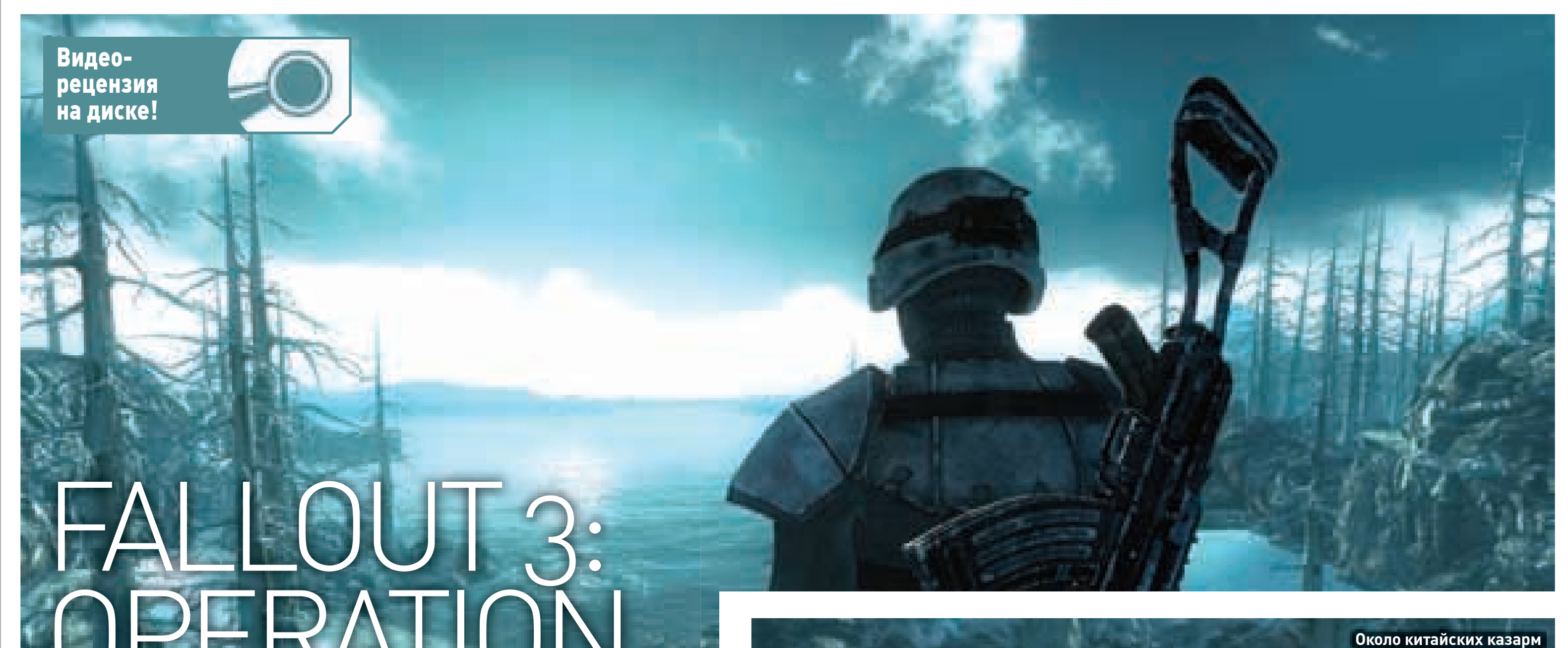
В марте выходит первая игра сериала The Elder Scrolls, чьи вялые стартовые продажи едва не обанкротили контору.

2004



Bethesda в режиме строжайшей секретности начинает работать над Fallout 3.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ РУБАНОВ



Видео-рецензия на диске!

FALLOUT 3: OPERATION ANCHORAGE

ОПЕРАЦИЯ «ДЕГЕНЕРАЦИЯ»





Около китайских казарм можно обнаружить монумент Стивену Сигалу.

ЖАНР ИГРЫ
RPG
ИЗДАТЕЛЬ
Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК
Bethesda Game Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Распространяется через интернет
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
fallout.bethsoft.com
ПОХОЖЕСТЬ
Fallout 3, The Elder Scrolls 4: Oblivion

За семь дней продаж Fallout 3 компания Bethesda Softworks стала богаче на 300 миллионов долларов США, что не только сопоставимо с мировыми сборами многих голливудских блокбастеров, но и превосходит их. «Трансформеры» и «Железный человек» гонялись за такими бешеными деньжищами гораздо дольше. Задумаешься тут!

Сколько бы ни трындели упертые фанаты о несоответствии третьей части духу предков, коммерческий успех продолжения очевиден. Коллектив Bethesda не скрывает своего огромного желания в обозримом будущем сварганить еще один сиквел (сразу после The Elder Scrolls 5), а пока налаживает производство чуть ли не ежемесячных мини-дополнений. Первое из них, Operation Anchorage, стало доступно для загрузки пользователям сервиса Games for Windows Live в последних числах января. В марте и апреле появятся еще две добавки. The Pitt организует экскурсию в отдаленный городок, а Broken Steel расскажет о событиях, которые произошли после завершения основного сюжета Fallout 3. По интернету, кстати, ходят упорные слухи о пока безымянном четвертом дополнении, но об этом как-нибудь в другой раз.

ВНЕ ЗОНЫ ДОСТУПА

Пользуясь случаем, первым делом хочу передать пламенный привет комрадам из фирмы «1С», заботливо выдравшим из локализованной версии Fallout 3 поддержку Games for Windows Live. Проще говоря, добросовестный отечественный потребитель пролетает мимо Operation Anchorage и всех последующих дополнений самым что ни есть фанерным образом. Можно, конечно, заказать нормальную версию игры из-за рубежа, но это удовольствие не из дешевых, да и английским в совершенстве владеют единицы. Остальным добросовестным отечественным потребителям остается ждать либо чуда, либо какого-нибудь «золотого издания». Впрочем, тем, кому Operation Anchorage в ближайшее время не светит, особо расстраиваться не стоит. Четырехчасовой довесок едва ли оправдает ожидания. Месье разработчикам захотелось странного: сделать на базе Fallout 3… легкомысленный шутер!

ТРУБА ЗОВЕТ

Дополнение открывает доступ к новому квесту независимо от того, какую часть сюжета ты прошел. Главное – выбраться из убежища. Спустя какую-то пару секунд после запуска игры Pip-Boy ловит сигнал о помощи, а на карте появляется маркер. После непродолжительной перестрелки с мутантами герой (или героиня) в конечном счете оказывается в одном здании с десятком Изгоев Братства, закрытым на замок арсеналом и хитрым устройством непонятного назначения. Гигантский агрегат оказывается старым военным симулятором виртуальной реальности (его гражданская версия в Fallout 3 повеселила многих). Программа предлагает поучаствовать в реконструкции событий военных действия на Аляске, во времена вымышленной сценаристами американско-китайской войны. После удачного завершения операции компьютер откроет доступ к целому складу архи-





Факты

10 долларов США – цена дополнения

10 стальных чемоданов обменяют на новую способность

4 часа ты потратишь на прохождение

Месье разработчикам захотелось странного: сделать на базе Fallout 3 легкомысленный шутер.

полезной амуниции. Ну а неудача означает только одно – смерть.
Смена декораций с серых выжженных пустошей на яркую северную тайгу, безусловно, пошла бы Fallout на пользу, если бы реализация не хромала на обе ноги. Вот что, спрашивается, делают посреди снегов паленые деревья из окрестностей Мегатона? Особенно учитывая, что ядерной войны еще не было? А, Bethesda? Пахнет «copy/paste».

ПОВОРОТ НЕ ТУДА

Поскольку симулятор военный, разговорчиков едва наберется на три-четыре печатные страницы. Сплошные сухие брифинги, указания. Нету в диалогах фирменного юмора, нету. Зато любителям пострелять, повзрывать и повеселиться в Operation Anchorage раздолье. Таких мясорубок в мире Fallout, кажется, еще не было.
Окружающей действительностью правят скрипты. Вот вояка карабкается по скале. Вот доблестные освободители отечества позируют фотографу. А вот карикатурный генерал убивает пленника. Класс? Не совсем. Праздник портят баги. Быстрая загрузка последнего сохранения, например, намертво «подвешивает» отрепетированные сценки.
Китайские оккупанты напоминают армию клонов, китчевым стилем подражают советской пехоте из Red Alert и бегают кучками (чем ближе к концу, тем больше кучки). Стрелять приходится чаще, поэтому создатели немного пересмотрели механизмы игры – естественно, сугубо в рамках симулятора. Вместо литров «Нука-колы» и поштучных патронов – красные оздоровляющие баллоны и бездонные ящики с боеприпасами, в обилии расставленные по локациям. Обыскивать трупы не нужно – жмуры мгновенно исчезают, сверкнув на прощание ярким спецэффектом.
Перед каждым заданием персонаж оказывается на военной базе, где можно просто побегать, выбрать себе оружие и укомплектовать бойцами собственный отряд. Дело это, правда, довольно бесполезное. Парни суетятся под ногами, не реагируют на команды, никакой существенной помощи не оказывают и мрут в течение первых же минут. Значимых обновок в инвентаре немного: зимний вариант power armor, устройство для невидимости, китайские автоматы. Особняком держится долгожданная пушка Гаусса. Эта штуковина не только круто выглядит, но и рвет на куски даже серьезных противников. Жаль, с боеприпасами вечная напряженка.
Наконец, гвоздь программы – китайский костюм-невидимка, дизайном недвусмысленно напоминающий о неоцененном вкладе Crysis в мировую культуру. Печально только, что вклад самой Operation Anchorage в эту же культуру крайне сомнителен.

P.S. Ах да, за десять найденных чемоданчиков в Fallout 3 открывается новая способность – Covert Ops. Она увеличивает на три очка значения навыков «наука», «взлом» и «легкое оружие». PG

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

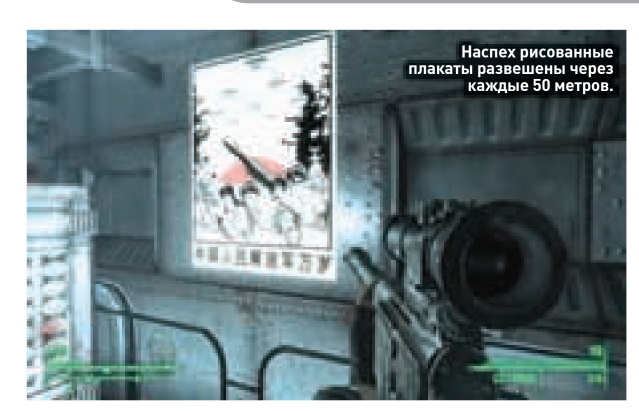
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★	6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★☆	6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★	8.0

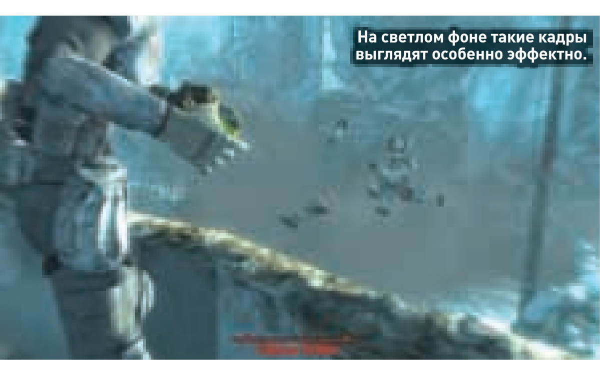


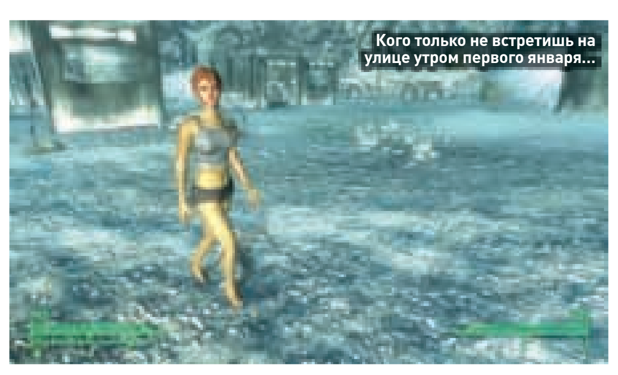
Бодрящие морозные антуражи; возможность провести еще несколько часов с одной из лучших игр прошлого года.

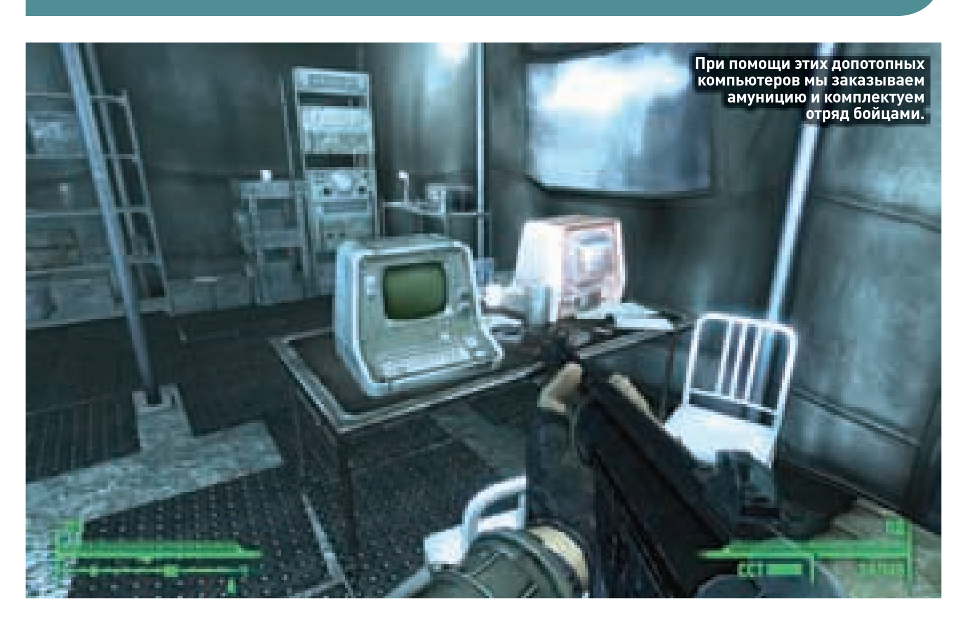
Однообразные враги и рутинный процесс их отстрела; неважный дизайн китайских бункеров и прочих локаций; от ролевой игры осталась лишь тень; почти полное отсутствие интересных диалогов; баги.

6.5 **Примитивный и скучный кусочек шутера в нетипичных для Fallout заснеженных декорациях.**


Наспех рисованные плакаты развешены через каждые 50 метров.


На светлом фоне такие кадры выглядят особенно эффектно.

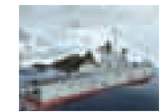

Кого только не встретишь на улице утром первого января...


При помощи этих допотопных компьютеров мы заказываем амуницию и комплектуем отряд бойцами.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ КАРАСЕВ

2004



Именно в этот год, 9 мая, изначально планировалось выпустить игру. Разработчики говорили, что «спешат, чтобы порадовать ветеранов».

2005

По слухам, примерно в это время «Акелла» решила превратить хардкорный симулятор в нечто более общедоступное. На картинке – рисунок одного из разработчиков.

2007

«1С» приобрела у «Акеллы» студию «Морской волк» (авторов «Корсаров»), а «Акелла», прежде выступавшая лишь разработчиком «Морского охотника», получила взамен права на издание игры.



Верткий, мерзавец...



Таран в «Морском охотнике» почти не грозит последствиями. Но торпеду в упор лучше не выпускать.



МОРСКОЙ ОХОТНИК

ПРОБОИНА ВЫШЕ ВАТЕРЛИНИИ

ЖАНР ИГРЫ
Simulation/RTS
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Studio 4
ПОЙДЕТ
Процессор 2.5GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–16
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
pt-boats.net
ПОХОЖЕСТЬ
Silent Hunter, Battlestations: Midway

«Морской охотник» мы будем ругать гораздо больше, чем хвалить. И не потому, что у «Акеллы» получилась провальная игра. Выпусти подобный проект какая-нибудь безвестная студия, мы бы сейчас радовались неожиданному и приятному сюрпризу. Но дело в том, что за «Морским охотником» мы следили целых пять лет, и все это время разработчики непрозрачно намекали, что делают убийцу Silent Hunter. Или как минимум достойного конкурента. Поэтому и спрос с игры будет особый...

ГОЛУБОЙ ЭЛЬДОРАДО

У «Морского охотника» было тяжелое детство. Переезд от «1С» к «Акелле», смена приоритетов, метания от хардкорного симулятора к морскому экшену... Уже после выхода игры поползли слухи, что тактический режим был навязан разработчикам сверху. Конечно, каждый, кто трудился над игрой, хотел сделать как лучше. Но получившийся в итоге «Морской охотник» – игра, сбившаяся с курса и застрявшая между двумя берегами разных жанров.
Самое обидное, что в творении «Акеллы» постоянно встречаются сделанные отлично места. Превосходная идея – отказаться от набивших оскомину подводных лодок и посвятить игру морским катерам, которых прежде почему-то обходили вниманием. Во времена Второй мировой войны катера использовались для разведки, патрулирования, конвоирования и многих других целей. Быстрое, маневренное судно, хрупкое, но при этом способное справиться с большим противником, – идеальный герой для морского симулятора. Да и сама игра начинает оправдывать ожидания с первого же учебного задания. Модели кораблей выполнены на пять с плюсом. Море – просто сказка. Управление оказывается неожиданно простым (вплоть до заветного сочетания WASD), но возможность быстрее перейти к активным действиям поначалу только радует. Работой за штурвалом дело не ограничивается, ты также можешь встать за один из пулеметов или лично управлять пуском торпед. А уже во втором задании тебе дадут возможность поработать мозгами, составив план атаки на вражеский конвой.

ХОТЕЛИ КАК ЛУЧШЕ...

Казалось бы, плавай, топи врагов и радуйся жизни. Увы, вскоре этому найдется помеха – тот самый тактический режим. Уже через пару заданий ты начинаешь отмахиваться от него как от назойливого комара. Но он быстро разрастается до таких размеров, когда игнорировать командирские обязанности становится невозможно.
Сам по себе режим сделан на пять с плюсом. Конечно, трудно объяснить, почему капитан скромного катера вдруг стал командиром целой эскадры с эсминцами и подводными лодками, но не в этом суть. «Морской охотник» регулярно ставит перед тобой сложные задачи с превосходящими силами противника, и отвечать на них приходится гроссмейстерскими ходами. Поставить дымовую завесу, отвлечь внимание противника с помощью тяжелых кораблей, пробраться с тыла и торпедировать беззащитный транспорт – это лишь малая толика того, что может сделать опытный адмирал... Вот только опытный адмирал рискует напрочь забыть о том, как выглядит его собственный катер. Ей-богу, зачем было корпеть над волнами и крейсерами, если три четверти игры приходится проводить, разглядывая плоскую карту и раздавая команды другим судам? От трехмерного режима командования нет никакого толка, и в результате некоторые миссии можно пройти, так и не ощутив вкус соленых брызг. Выпусти «Акелла» две разных игры – пользы было бы куда больше. А так... С тем же успехом можно было сделать из «Морского охотника» очередное дополнение к The Sims и заставить тебя лично водить подопечных в туалет.
Избавиться от игры в «товарища адмирала» нельзя. Одинокому катеру в суровых водах долго не прожить, слишком много противников. А помощи от искус-



Факты

3 вида сетевой игры, в том числе командный бой с ботами

3 страны: СССР, Британия и Германия

5 кампаний продлится твоя карьера морского офицера

Чтобы потягаться с подводными лодками из Silent Hunter, «Морскому охотнику» не хватает глубины.

ственного интеллекта ждать не приходится – напротив, это они ждут, что ты каждую минуту будешь отвлекаться и раздавать пинки, напоминая им, кто куда должен плыть и в кого стрелять. Даже на твоем катере стоящий за пулеметом боец может благополучно забыть про свои обязанности. Выручает то, что и вражеские капитаны не блещут молниеносной реакцией – зачастую эсминец начинает реагировать на твое появление, лишь получив две торпеды в бок…

ВЫПЛЫЛ КАТЕР ИЗ ТУМАНА

Навязчивость тактического режима раздражает еще и потому, что непосредственно в море творение «Акеллы» способно принести немало положительных эмоций. Гонка по волнам с одновременной стрельбой по налетающим «Мессершмитам» запоминается надолго. Попытка подобраться к немецкому транспорту, окруженному несколькими эсминцами, – тоже. Да и возможностью послужить в морском флоте разных стран нас балуют не каждый день.

Только для оправдания амбиций этого мало. Увы, но для того, чтобы потягаться с подводными лодками из Silent Hunter, «Морскому охотнику» банально не хватает глубины. Большинство задач здесь решается по одной схеме – напустил тумана, внезапно выскочил перед врагом, пустил пару торпед и был таков. Кампании не идут дальше набора разрозненных миссий. Можно предъявить и другие претензии, вплоть до той же упрощенной системы управления. Конечно, если верить разработчикам, они сами решили отказаться от хардкорного симулятора в пользу большего экшена. Но тогда, наверное, следовало бы идти путями Battlestations: Midway до конца, полностью отказавшись от реализма в пользу морского боевика. А заодно и дать возможность прокатиться на самолете, как это сделали в Eidos…

ОПЕРАЦИЯ ПРОВАЛЕНА

Несмотря на недостатки, «Морской охотник» не производит впечатления проекта, к работе над которым подошли спустя рукава. Совсем наоборот. Чего стоит, например, редкая надежность игры: «Морской охотник» и не думает зависнуть или вылететь в Windows во время боя. Про тщательно прорисованные модели кораблей сказано выше. Здесь же можно вспомнить и качественное звуковое сопровождение. Все это подводит к одной мысли: в течение этих пяти лет из «Морского охотника» действительно пытались сделать отличную игру. Увы – подвело стремление угодить всем и каждому, в том числе своему желанию сделать нечто этакое. То, что получилось в результате, не тянет даже на «убийцу Silent Hunter», не говоря уже о конкуренции с великолепным Silent Hunter 3. Ну а для борьбы с Battlestations: Midway «Морскому охотнику» заметно не хватает драйва. PG


Существенную часть игрового времени на экране ты будешь видеть нечто подобное.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★	5.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★★	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★	7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★	6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★	7.5



Любопытная концепция, возможность послужить во флоте разных стран, отличная реализация воды, детализированные модели кораблей, интересный тактический режим, легкость в освоении.

Тактический режим отвлекает от управления катером, ИИ глуповат, а физика условна. Модель повреждений отсутствует, спецэффекты во время боя невзрачны.

6.5

Неудачная попытка подстроиться под всех разом. В итоге игре не удается заинтересовать никого.


Виртуальный тир – самая увлекательная часть «Морского охотника».


А это вам за Сталинград!





Факты

1 загадочный наркотик

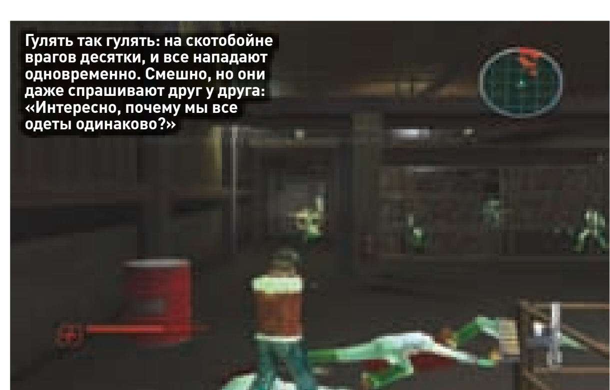
2 недолюбливающих друг друга напарника

2 города, где происходит действие игры

12 видов наркотических средств



Лазать по карнизам герои игры могут только в строго отведенных и помеченных маркерами местах.



Гулять так гулять: на скотобойне врагов десятки, и все нападают одновременно. Смешно, но они даже спрашивают друг у друга: «Интересно, почему мы все одеты одинаково?»

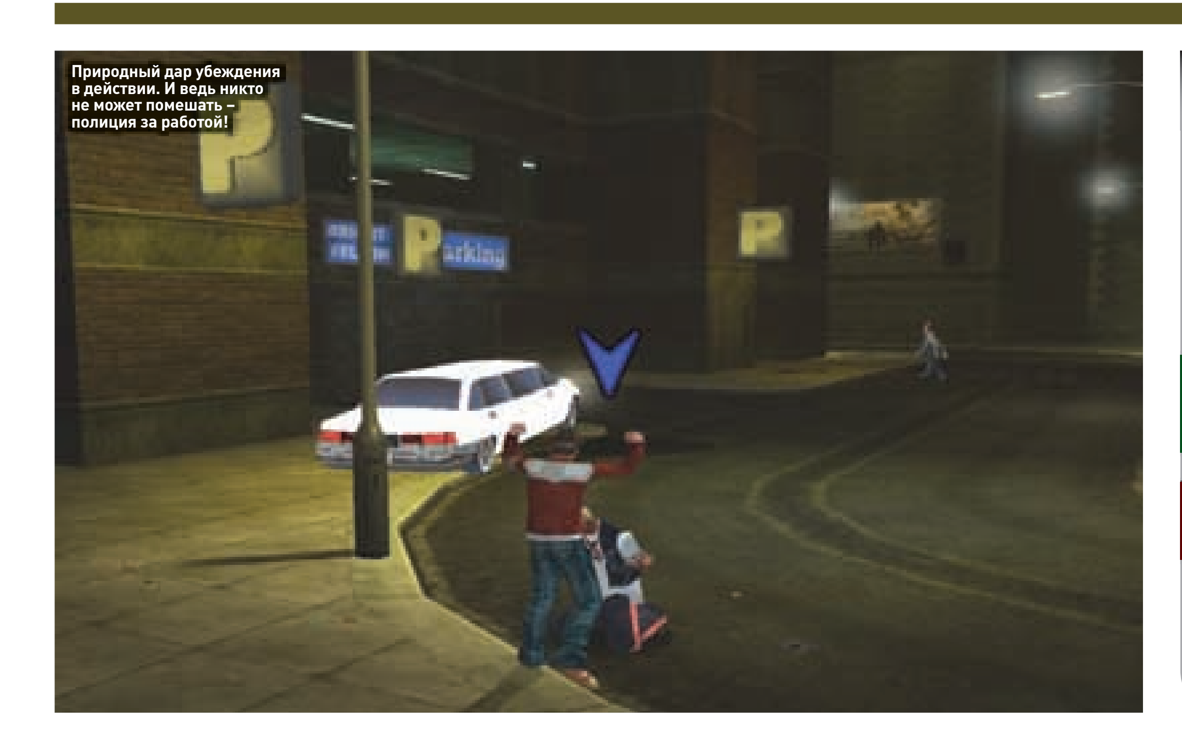
ма (игра начинается в тот момент, когда расстрелянный преступник из последних сил глотает вещество, поднимается на ноги и, как в старом анекдоте, выпускает несколько обойм «из последних сил») ведет нас по мрачным американским улочкам, на которых каждый гражданин несет в кармане брюк пакет с гашишем или щепотку веселого порошка. Тандем героев-полицейских отважно разыскивает таинственного поставщика, попутно арестовывая любого подозрительного встречного. Арест производится довольно быстро, нажатием пары кнопок – и если все сделано правильно, это действие повысит нашу полицейскую репутацию, принесет немного наличности и запрещенных законом трансформаторов сознания. Наркотики, кстати, вовсе не обязательно сдавать в участок – любой из них можно, простите, употребить, и это окажет на героев вполне конкретный эффект (разумеется, с последствиями). Миссии делятся на сюжетные и побочные, и во время выполнения каждой из них можно без опаски отвлечься на случайно замеченное ограбление или незаконную сделку. Это, по секрету, самый простой и дешевый способ разжиться оружием – у крупного дельца на углу всегда найдется пистолет за пазухой.

УВЕДИТЕ ЕГО, ПАРНИ

Пересказывать содержание собственно миссий бессмысленно: такой восхитительный набор клише и штампов, поданный с удивительной искренностью, видеть нужно собственными глазами. Начиная с внедрения в шайку коррумпированных полицейских и заканчивая лихой поездкой в Гонконг (а куда же еще, даже Бэтмен этим летом туда летал) – все выполнено на уровне, игроку не дается ни секунды на то, чтобы остановиться, перевести дыхание, понять всю бессмысленность происходящего и выйти из игры. Едва мы покончили с очередным барыгой (как он несся через весь город, перепрыгивая припаркованные автомобили!) – получите миссию по спасению отчаявшихся самоубийц; едва при помощи снайперской винтовки защитили мерзкого посла – тут же в руки гранатомет и три фургона наемников навстречу.

Можно понять мотивы издателей, решившихся на такой храбрый поступок, как выпуск игры NARC почти одновременно с GTA4: перед нами боевик с шармом и приятной искрой в глазах, что отличают дешевую поделку от поделки вдохновенной. И все было бы прекрасно, но такие вещи сегодня принято раздавать бесплатно – требовать за диск с NARC какие-то сотни рублей так же сомнительно, как публиковать Чандлера на вощеной бумаге в переплете из кожи молодого теленка.

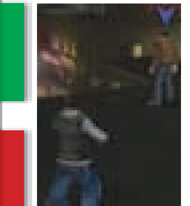
Это безобразие можно было бы оправдать единственным образом: в недрах Midway кипит работа над новым эпизодом сериала и таким импозантным способом компания решила подогреть к нему интерес. Если это так – что ж, снимаем шляпу. **PG**



Природный дар убеждения в действии. И ведь никто не может помешать – полиция за работой!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★	7.5
ГРАФИКА	★★★	3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★	5.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★	5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★	4.5



Неожиданно бодрый даже по сегодняшним меркам экшен, приятное звуковое сопровождение, возможность безнаказанно ткнуть лицом в асфальт любого горожанина.

Жуткий внешний вид, не переработанный под стандарты PC интерфейс, неровное поведение камеры, нервное управление.

5.0

Сплошная неловкость – но не без обаяния.

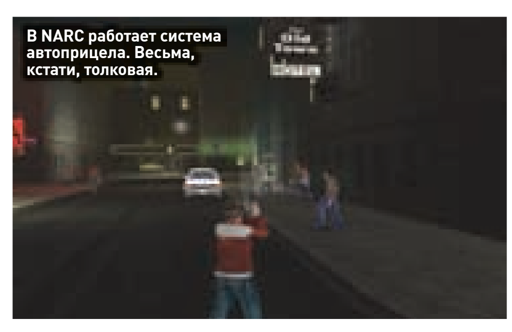
ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1958	Основана компания Midway – независимый производитель развлекательных товаров.
1973	Midway начинает производить первые аркадные автоматы.
2009	На счету Midway более полусотни игр со статусом «хит».



Людей на улицах не просто много – ОЧЕНЬ много. И у каждого второго проблемы.



В NARC работает система автоприцела. Весьма, кстати, толковая.



Миссия с погоней за лимузином едва ли не самая комичная в игре. Несколько кварталов мы бежим за ним... пешком.



ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
ZOO Digital Publishing
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Midway
ПОЙДЕТ
Процессор 1.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 64Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.narcgame.com
ПОХОЖЕСТЬ
Сериал GTA

NARC

ДВАДЦАТЬ ЛЕТ СПУСТЯ

Игра NARC похожа на любого пацаненка из «Республики ШКИД»: глуповатая, растрепанная, отчаянно-бездомная, без гроша в кармане... и тем не менее удивительно обаятельная. Не нужно задаваться вопросом, почему этот подкидыш оказался в наших краях именно сейчас. Для того, чтобы отбить любую охоту разговаривать на эту тему, стоит лишь задуматься о далеком 1988-м, когда самая первая часть NARC вышла в развлекательный эфир на аркадных автоматах. После этого были порты на ZX Spectrum, NES и другие древние платформы. В 2005 году вышел ремейк для PS2 и Xbox – и вот версия для PC спустя еще четыре года. Или, если считать с самого начала, спустя 20 лет. Очень долгий путь, правда же?

ВЗРЫВ ИЗ ПРОШЛОГО

Выглядит NARC, мягко говоря, довольно странно: мы забыли о таких играх те же три года назад. Любой из второсортных клонов GTA в технологическом плане даст боевику с подцензурным названием 100 очков форы. Город, составленный из картонных коробок, под бесцветными небесами; тысячи клонированных пешеходов, обернутых в полторы текстуры; боевая система принципа «кулак-нога»; пугающая (в самом плохом смысле) манера действующих лиц передвигаться в этом сюрреалистическом пространстве; межмиссионные ролики в разрешении, которого сегодня постеснялись бы некоторые сотовые телефоны... бррр. Золотое оформление обложки NARC, признаемся, несколько диссонирует с содержимым – было бы более логично, если бы эти четыре буквы набрали каким-нибудь жирным шрифтом, а в качестве живой иллюстрации рядом поместили не красивый арт, а скриншот с главным героем – трепещущим цветастым многоугольником, из которого нелепым бугром торчит гигантский автоматический пистолет.

ЭТА ШТУКОВИНА РАБОТАЕТ, СЭР!

Почему же тогда, спросит читатель, этому недоразумению вообще уделено столько драгоценного журнального внимания? Потому, что даже несмотря на все очевидные недостатки, выйти из NARC после первой же миссии практически невозможно. Единственный вменяемый ответ на вопрос, зачем кому-то понадобилось писать рецензию на модифицированную версию не самой лучшей консольной игры трехлетней давности: наверное, в эту игру до сих пор интересно играть. В случае с NARC мы имеем ситуацию, весьма распространенную в параллельной консольной вселенной: наполнение стократно ценнее оболочки, подтекст важнее подачи. Очень приблизительный пример – недавняя Bully, еще один поздний ребенок: драгоценный камень, которому совершенно не нужна огранка. NARC, конечно, драгоценным камнем назвать сложно, но не оценить смелое решение вложиться по максимуму не в обложку, а в сердце нельзя. Мы к такому подходу как-то не привыкли.

NARC – роман Джеймса Хедли Чейза, написанный при помощи скрипта и байта. Сюжет с завышенным градусом идиотиз-

Требовать за диск с NARC какие-то сотни рублей так же сомнительно, как публиковать Чандлера на вощеной бумаге в переплете из кожи молодого теленка.

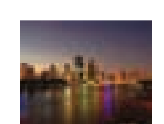






Выходцы из Activision Джош Резник и Эндрю Голдман основали студию Pandemic – при непосредственном участии их бывшей компании-работодателя.

2000



Pandemic открыла дочернюю студию в австралийском городе Брисбен.

2004

Увидела свет игра Star Wars Battlefront – первый клон Battlefield 1942 от Pandemic.

2008

Pandemic на пару с Bioware перешла в собственность Electronic Arts.

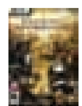
ТЕКСТ: ОЛЕГ ЧЕБОТАРЕВ



Видео-рецензия на диске!

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ПРОТИВОСТОЯНИЕ

ПОЛИРОВАННАЯ ЖЕСТЬ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: The Lord of the Rings: Conquest

ЖАНР ИГРЫ Action

ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК Pandemic Studios

ПОЙДЕТ Процессор 24 GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1–16

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.pandemic-studios.com/conquest

ПОХОЖЕСТЬ The Lord of the Rings: The Return of the King, Star Wars Battlefront, Battlefield 1942

ЗНАМЕНИТОСТЬ: Профессор английского языка и литературы Джон Толкиен

В одном провинциальном городке N существует традиция: ежегодно в сентябре немногочисленные, но фанатично настроенные почитатели Джона Толкиена точат жестяные мечи, шьют из москитной сетки кольчуги, сбиваются в стаи и уходят в лес, пугая бомжей громким звоном кастрюль и тазиков. Зачем они это делают, хорошо известно только двум категориям людей: самим толкиенутым и веселым сотрудникам студии Pandemic.

Никто и не думал сомневаться в том, что из «Противостояния» получится Battlefront с хоббитами. С непосредственностью похмельного кузнеца Pandemic дробит и плющит каноны толкиеновской вселенной, не заботясь ни о самочувствии поклонников, ни о здравом смысле. Совсем необязательно быть ярым адептом «Властелина колец», чтобы расстроиться при виде выдумок и переосмыслений, на которых вся игра и держится: орки-маги мечут цепные молнии, Балрог жив, чугунный дровосек Саурон в истерике машет дубиной… В своем стремлении к разнообразию Pandemic, вряд ли даже заметив, переступила черту, за которой заканчивается «Властелин колец» и начинается пародия на него и на все мировое фэнтези разом. Игра показывает в заставках нарезки из фильмов, безостановочно крутит вечно молодую музыку Говарда Шора и пытается время от времени держать марку, но все равно в итоге скатывается к толкиенутым гуляниям с песнями, хороводами и разноцветными ряжеными. Над всем этим парит голос свыше, каждые две минуты громко объявляющий цели миссии, – негодяя хочется немедленно заткнуть, но не получается. Спустя пять минут с начала одиночной кампании мы уже щуримся от буйства спецэффектов и пытаемся унять дрожь в пальцах, но сдаваться рано – веселье только начинается.

МЕХАНИКА МЕЧА И МАГИИ

В плане игровой механики «Противостояние» отличается от Battlefront примерно тем же, чем Battlefront отличался от Battlefield 1942. То есть ничем. Одиночный режим, как и шесть лет назад, собран из контрольных точек: захватил несколько штук и подавил сопротивление – молодец, переходи на следующий уровень. Формально цепь миссий соответствует сюжету первоисточника (или следует противоположным курсом – если играть за Зло); но фактически это такая же условность, как и наличие знакомых персонажей. Если бы игра основывалась на какой-нибудь малоизвестной вселенной какого-нибудь непопулярного автора, никто не заметил бы разницы. Героев, впрочем, игра до поры скрывает и выдает только в особенных случаях; большую часть времени управлять приходится рядовыми солдатами. Добро и Зло в «Противостоянии» отличаются только текстурами; набор военных специализаций один на всех: воин

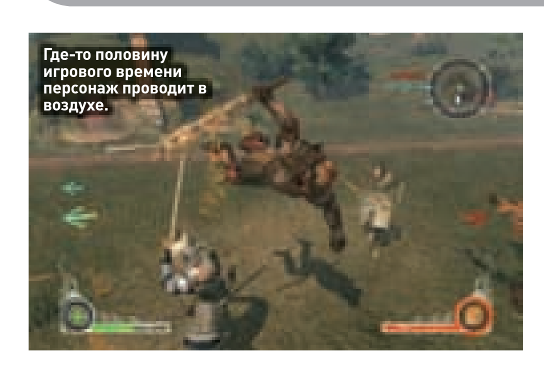
Pandemic дробит и плющит каноны толкиеновской вселенной, ничуть не заботясь ни о самочувствии поклонников, ни о здравом смысле.



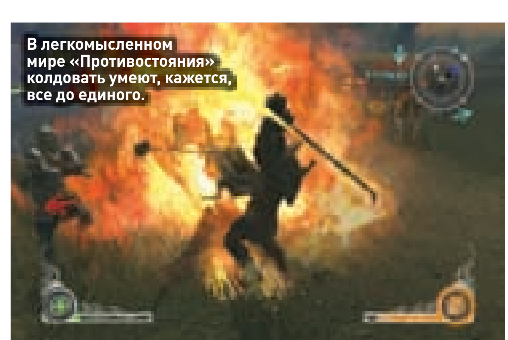


Факты

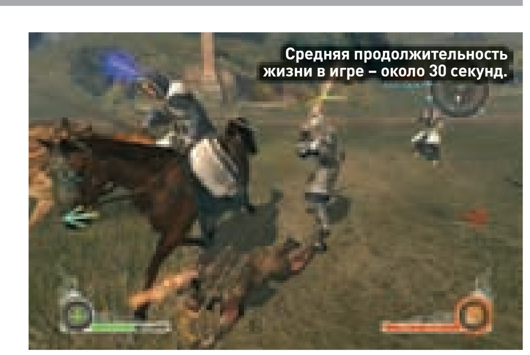
4	класса персонажей
2	разнонаправленные кампании
1	культовая вселенная
278	отсылок к Star Wars Battlefront



Где-то половину игрового времени персонаж проводит в воздухе.



В легкомысленном мире «Противостояния» колдовать умеют, кажется, все до единого.



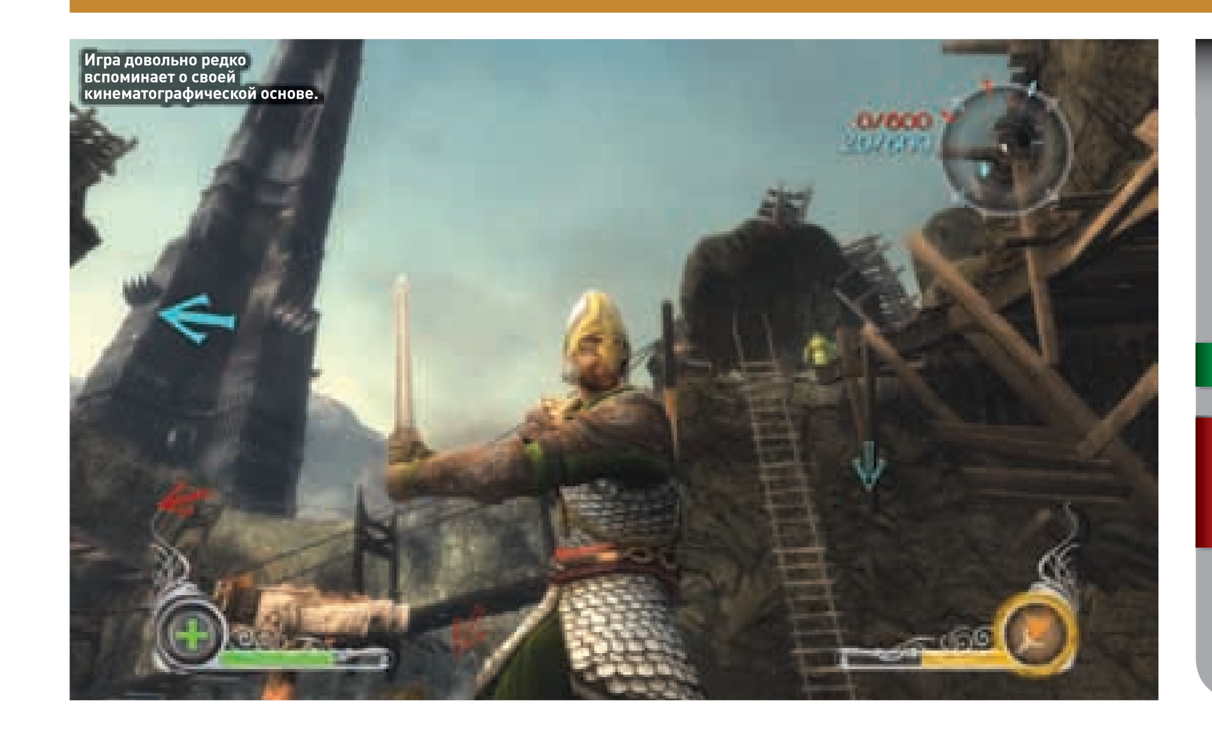
Средняя продолжительность жизни в игре – около 30 секунд.

(сильный боец, специалист по железу), ассассин (быстрый и смертоносный, умеет прятаться в тени и резать глотки), лучник (хлипкий стрелок с огненными стрелами в запасе) и маг (бросается парадоксальными молниями и вообще похож на энергетическую турель). Гендальф и прочие поп-идолы так или иначе принадлежат к тем же классам, но отличаются от шестерок хорошим здоровьем, спецспособностями и, конечно, лицензированными физиономиями. В остальном не имеет значения, чья спина красуется у тебя на мониторе: боевая система (в общих чертах украденная из LOTR: The Return of the King пятилетней давности) явно не предназначена для тактических изысков, и процесс во всех случаях сводится к лихорадочному терзанию кнопок мыши. Чтобы выжить, не надо знать кун-фу или учить извращенные комбинации ударов – надо всего лишь быстро бегать и вовремя щелкать. Для «Противостояния», в которой нет ничего, кроме бесконечных боевых действий, это настоящая катастрофа: массовое истребление ботов надоедает, едва успев начаться.

«ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ» ОНЛАЙН

Однако, как и любой другой последователь Battlefield 1942, унылое на одиночном этапе «Противостояние» резко преображается в онлайне. Когда место ботов занимают живые и более-менее разумные люди, игра на какое-то время перестает быть детским лазерным шоу и приобретает серьезность: на первый план выходит тактика, а сражения становятся осознанными и довольно внятными. Никакой эпичностью здесь, конечно, не пахнет: как и в кампании, онлайн-битвы разворачиваются на смешных клочках земли, а нагнетанием атмосферы занимаются лишь декорации. Но в онлайне среди всполохов огненных мечей и молний магов неожиданно появляется кое-что другое – легкое, но ясное ощущение причастности. Заскучавший было «Властелин колец» на минутку становится самим собой – таким, каким он должен был быть, не увлекайся Pandemic грибами, аниме и цветомузыкой. Радость, однако, продолжается недолго. Очень скоро приходит понимание, что тебя подло обманули: проснувшаяся было тактика мгновенно обесценивается ввиду дикой несбалансированности классов, а товарищи по серверу оказываются немногим умнее ботов. Щелчки мыши становятся для «Противостояния» вторым официальным саундтреком.

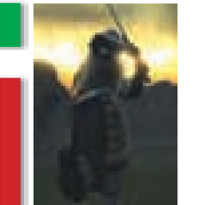
Три года назад Electronic Arts стала единственным и полноправным собственником игробренда «Властелин колец». Сегодня становится ясно: выжать из него что-нибудь новое, по всей видимости, уже невозможно. «Противостояние» – первая игра с заветными словами в названии, в основе которой – и фильм, и книга одновременно, но это не делает ее сколько-нибудь значимой. Она станет для бренда примерно тем же, чем недавние широкоэкранные «Войны клонов» стали для «Звездных войн»: знаком, что марка еще не гарантирует сколько-нибудь пристойного качества, и возлагать на нее надежды опасно. Рано или поздно это должно было случиться. **PG**



Игра довольно редко вспоминает о своей кинематографической основе.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★	6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★	7.0



Мультиплеер – единственная в игре вещь, которая не пытается прогнать тебя от экрана.

Простоватый геймплей, значительные сюжетные вольности, бестолковый и утомительный сингл. Pandemic, ничуть не стесняясь, превратила «Властелина колец» в глупейший цирк, не похожий ни на первоисточник, ни на хорошие игры.

6.0

Косоватый и утомительный клон клона Battlefield 1942, жизнеспособный исключительно благодаря своей онлайн-концепции.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1996



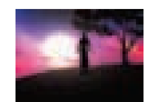
Появляется одна из первых любительских PC-игр от чешской компании Centauri Production – The Knights of the Grail.

2001



Centauri Production выпускает адвенчуру Fairy Tale about Father Frost, Ivan and Nastya, посвященную славянскому фольклору.

2004

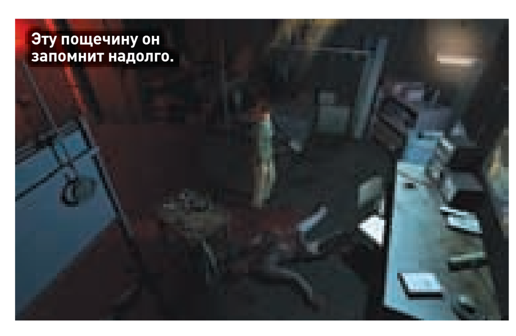


Чешские разработчики выпускают мистическую адвенчуру Gooka – The Mystery of Janatris.

ТЕКСТ: ВЛАДИМИР КАРПОВ



В Португалии пассажирам тоже приходится подолгу ждать маршрутку.



Эту пощечину он запомнит надолго.



«Пока никто не смотрит, поковыряюсь в носу».



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ
Memento Mori

ЖАНР ИГРЫ
Adventure

ИЗДАТЕЛЬ
dtp entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла

РАЗРАБОТЧИК
Centauri Production

ПОЙДЕТ
Процессор 2.8GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
ru.akella.com/Game.aspx?id=1989

ПОХОЖЕСТЬ
Fahrenheit, Broken Sword 3-4, Secret Files: Tunguska

MEMENTO MORI: ПОМНИ О СМЕРТИ

ЛАРИСУ ИВАНОВНУ ХОЧУ

Санкт-Петербург, Эрмитаж, наши дни. Несколько бесценных картин похищены и заменены копиями: преступления, подобные этому, в советской прессе было принято называть ограблениями века. Глава отдела по борьбе с хищениями предметов искусства со звучной фамилией Останкович, чувствуя, что кресло под ним зашаталось, поручает дело своей прежде лучшей сотруднице Ларисе Светловой. Та, в свою очередь, заручается поддержкой другого опытного профессионала, Макса Дюрана (в прошлом он француз и сам умело подделывал дорогие картины), и закрутится долгая история с путешествиями, таинственным заговором и некоторым количеством обязательных головоломок.

ЕВРОРЕМОНТ

Призывая с обложки не забывать о неизбежной встрече с противной костлявой старухой, игра прилагает немало усилий, чтобы покорить тебя привлекательным внешним видом и удобным интерфейсом. Виртуальное путешествие по Европе в компании одного из героев оставляет хорошее впечатление (правда, занимательной беседой он тебя вряд ли развлечет, но об этом позже). Величественные пейзажи холодной Финляндии, улочки знойной Португалии, уютный шотландский замок и дождливый отечественный Питер прорисованы кропотливо и тщательно, а мелочи вроде слоняющихся повсюду «несюжетных» персонажей или электронной почты на рабочем ПК очень оживляют игровую атмосферу. Здесь в отличие от реальной жизни ты испытываешь приятное удивление, когда Лара едет в лифте со случайными попутчиками: ну надо же, в этом мире за экраном, оказывается, тоже живут люди! Камера мягко скользит по красивым трехмерным локациям, провожая плечистого Макса или соблазнительно покачивающую бедрами Лару (до странности похожую на свою именитую тезку-кладоискательницу) к/от очередной двери; анимированный курсор услужливо подсказывает доступные в той или иной ситуации действия, а Нужные Предметы всегда лежат на видных местах – прощай, пиксельхантинг! Этот архаизм нынче присущ разве что бюджетным поделкам из серии «Нэнси Дрянь и другие приключения Шурика». Окружающую обстановку, тем не менее, желательно изучать повнимательнее: от этого напрямую зависит финал истории. Потрясающих сюжетных откровений не будет, речь идет всего лишь о карьере сотрудницы Светловой: повысят по службе или нет? Могут и вовсе уволить, не прояви Лариска должного уровня наблюдательности и дотошности. Впрочем, работа «игрушечного» следователя совсем не рутинна: мы тщательно «изучаем» курсором новые локации, «разглядываем» и «используем» все возможные активные точки и предметы (объявления на стенах, карманы одежды, урны с мусором, предметы в инвентаре). Словом, для бывалого фаната адвенчур все привычно.

ИЗ ТОГО, ЧТО БЫЛО

На вид Memento Mori не игра, а конфетка. Только вместо начинки работяги из Centauri напичкали лакомство отходами производства своих более опытных коллег-квестоделов. Геймплеем и сюжетной структурой игра напоминает Broken Sword 4: мужчина



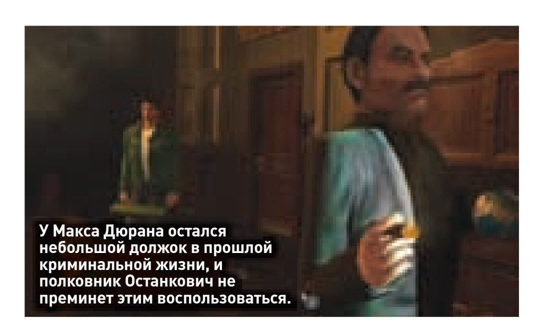


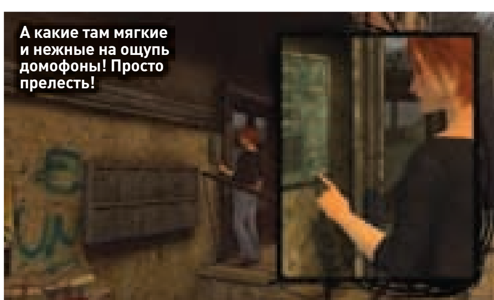
Факты

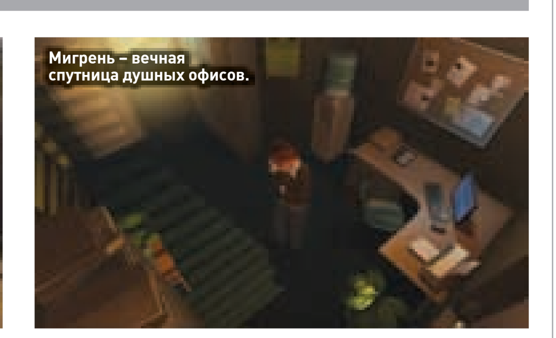
2 главных героя – Лариса Светлова и Макс Дюран

5 стран мира доведется посетить в процессе

6 мало различающихся концовок


У Макса Дюрана остался небольшой должок в прошлой криминальной жизни, и полковник Останкович не преминет этим воспользоваться.


А какие там мягкие и нежные на ощупь домофоны! Просто прелесть!


Мигрень – вечная спутница душных офисов.

и женщина носятся по всему свету и распутывают козни таинственного ордена; тамплиеров на этот раз оставили в покое, зато очередной «Ангел смерти» – на месте. Но здесь очень не хватает интересного сценария, грамотных текстов. Вместо остроумных замечаний приходится выслушивать немало будничной, невыразительной, а местами и попросту глупой болтовни («Это блюдо – все, что осталось от моей мамы»). Тон с первых кадров задает таинственный комментатор: «Каждая трагическая история имеет свое начало, место и время. Но она также имеет и свой конец». Увольте: от такой пафосной банальщины покраснел бы даже чеховский Ипполит Ипполитыч, который всегда говорил то, что все и так знают с пеленок. А ведь адвенчура без хороших текстов – что лодка без весел: или не плывет вовсе, или не туда, куда надо.

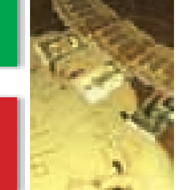
Умереть по ошибке в Memento Mori нельзя; игра не вполне оправдывает свое мрачновато-назидательное имя.

Диалоговая система Memento Mori и вовсе удручает. Разговаривают персонажи только по делу, из-за чего вариантов ответа всегда ровно два: «да» и «нет», графически оформленные в виде улыбающегося и расстроенного смайликов. Так делать нельзя: игрок всегда имеет право знать об игре чуточку больше, чем, как ему кажется, он должен знать, и речь идет не о сюжетной линии или подсказках. Кое-какие приемы Memento Mori явно заимствует у Fahrenheit (трудовые будни женщины-следователя; меняющиеся «киношные» планы), однако тут уже страдает от недостатка сюжетного ритма. И вроде бы по сюжету у героев не так уж много времени на все про все, и ситуации порой угрожают жизни – ан нет, создатели слишком берегут своих полигональных пупсиков. Сделать что-либо не так, куда-то опоздать или умереть по ошибке нельзя: прямо сказать, игра не вполне оправдывает свое мрачновато-назидательное имя. Уж в игре про расследование преступления можно было бы заставить игрока попотеть как следует. Например, сделать больше ограниченных временем действий, наказывать игрока за промахи, давать меньше очевидных подсказок. Все это говорит о том, что квест «Memento Mori: Помни о смерти» – история о фальшивых предметах искусства – сам по большому счету является копией, притом не самой качественной. В определенный момент становится сложно бороться с ощущением, что авторы хотят подкупить не очень искушенного игрока приятной графикой; прочее, дескать, не столь важно. Это не так: отрецензированная неподалеку игра «Эдна и Харви: Взрыв мозга» лучшим образом демонстрирует, что для действительно увлекательной адвенчуры технологии имеют последнее значение; куда важнее самобытность и оригинальные находки. А у Memento Mori своего лица все-таки нет. PG


– Вы ведь не будете мочиться на алтарь? Я не хотел бы этого видеть!
– Не беспокойтесь, я уже...

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★	5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★☆	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★☆	7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★	7.0



Санкт-Петербург; хорошая анимация моделей; приятные графические эффекты: отражения, тени, динамическое освещение; отличная задница Ларисы.

Банальные диалоги «не цепляют» и не веселят; неинтригующий, вторичный сюжет о загадочном ордене; раздражающе инфантильное выражение лица Макса.

6.5

Красивый и глупый квест; порой действительно вынуждает задуматься о смерти. От скуки.

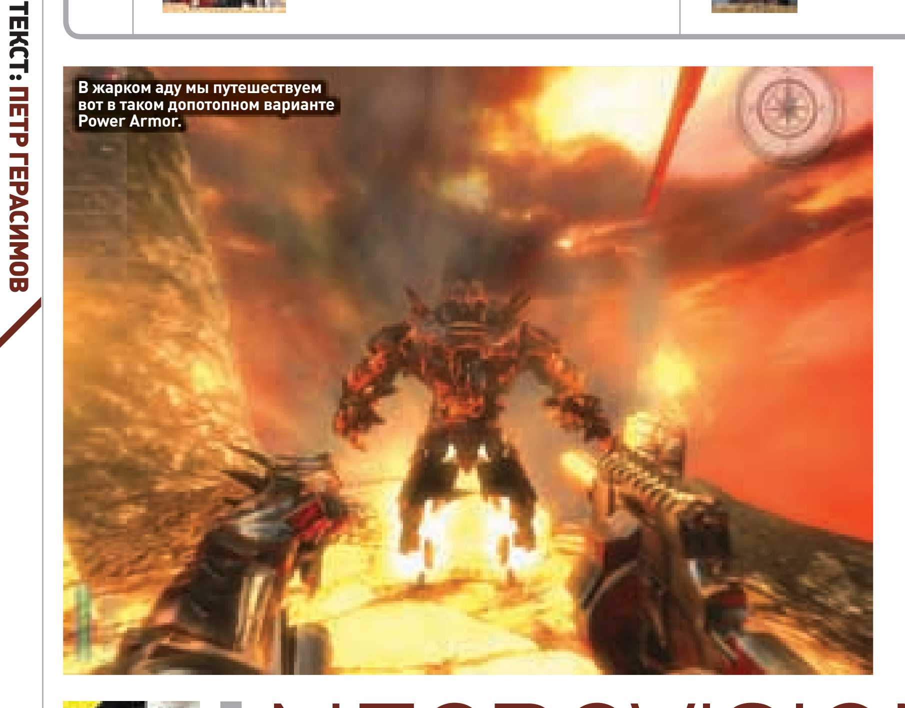
ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

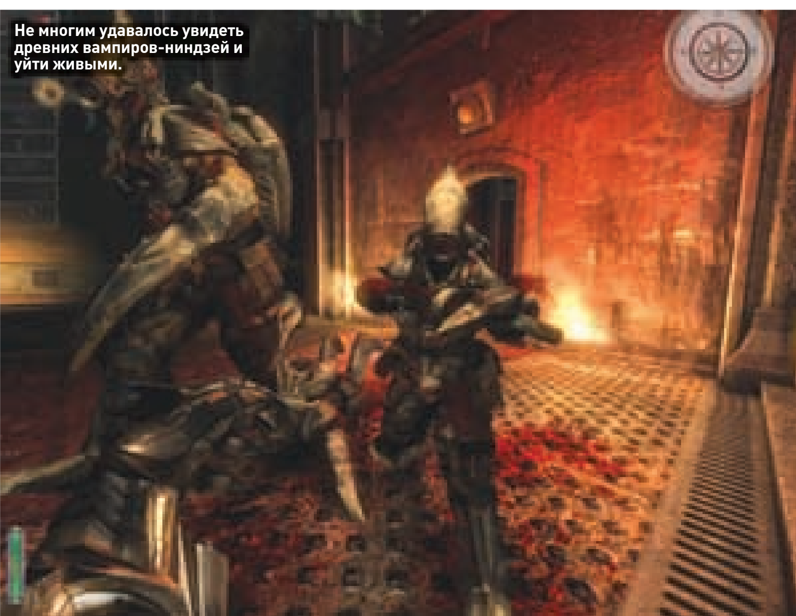
2004 Выходит бодрый и зрелищный шутер «Painkiller: Крещенный кровью».

2005  Группа польских энтузиастов открывает студию The Farm 51.

2009  Студия выпускает свой первый релиз, шутер NecroVisioN.

ТЕКСТ: ПЕТР ГЕРАСИМОВ


В жарком аду мы путешествуем вот в таком допотопном варианте Power Armor.


Не многим удавалось увидеть древних вампиров-ниндзей и уйти живыми.



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
1С
РАЗРАБОТЧИК
The Farm 51
ПОЙДЕТ
Процессор 1,8GHz, 2Gb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–16
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.necrovision-game.com
ПОХОЖЕСТЬ
Painkiller, Serious Sam 2, Doom 3

NECROVISION

НЕКРОВИДЕНИЕ-2009

Старые добрые шутеры, где главное – скорость реакции, драйв и кровь на пол-экрана, стали переводиться на белом свете. А иногда хочется просто взять в руки огромную пушку и без затей и сантиментов крушить толпы врагов. Мы ждем, когда же появится третья часть «Серьезного Сэма» или (свят-свят!) Duke Nukem, а тем временем поляки, принимавшие участие в разработке Painkiller, уже завозят в магазины свое новое творение NecroVisioN.

ГЛУБИННЫЙ СМЫСЛ

Старомодные боевики никогда не блистали сложносочиненным сюжетом. Повод раскроить кому-нибудь череп всегда найдется, было бы желание. Но разработчики NecroVisioN решили не экономить изобразительные средства и собрали в свою игру как можно больше всего и сразу. Как обычно, придется спасать мир от потусторонней нечисти, которую вот-вот выпустит на наш многострадальный свет сумасшедший немецкий профессор. Неожиданным оказывается время и место действия – окопы Первой мировой войны. Под Верденом мы не ожидали столкнуться с полчищами адских тварей...

В этом есть некоторое изящество. Именно Первая мировая познакомила человечество с ужасами войны, превратив ее из церемонной дворянской дуэли в чудовищную мясорубку: первые танки, первые аэропланы, первые газовые атаки, миллионные жертвы. Наш герой Саймон Бакнер, американский солдат, сражающийся в рядах британской армии, испытал все эти прелести на своей шкуре. Его батальон гибнет во время неудачной атаки, а сам он обнаруживает среди дымящихся траншей нечто еще более ужасное и богопротивное. Разработчики не жалеют красок: живые мертвецы, летающие скаты, гигантские тролли, вампиры, демоны, шагающие роботы, снова вампиры и опять демоны... Воспринимать всерьез всю эту вакханалию сложно. Сюжет в NecroVisioN неустойчиво балансирует на грани треша в духе «Живых мертвецов», хотя где-то глубоко скрывает наивный антимилитаристский пафос, оживляя банальную метафору об ужасах войны. Возможно, ненамеренно. Да какая разница, когда в руке саперная лопатка, а на тебя медленно надвигаются полчища полуразложившихся солдат кайзера...

ДРОБОВИК, ШАШКА И ФАЙЕРБОЛ

Лопатка, конечно, один из самых удачных инструментов в борьбе с зомби, ею можно весьма эффектно отрубать головы и конечности беспокойным мертвецам. Но арсенал средств для уничтожения бесчинствующей нечисти крайне велик и настолько же эклектичен, как и состав врагов. Твоему вниманию предлагаются вполне исторические винтовка Мосина, пистолет Люгера и дробовик, малодостоверные образцы ручных пулеметов и ракетницы и уж совсем феерические модификации этого же оружия, созданные вампирами. Со временем наш герой сможет использовать магию, заполучив вампирский артефакт – Темную руку, напоминающую инструмент Фредди Крюгера. В NecroVisioN разрешено одновременно использовать два вида оружия, например шашку и пистолет, или два пу-

Здесь нет выигрышной стратегии, есть веселый балаган, море крови, горы трупов, треш, угар и невероятная динамика.





Факты

18 видов оружия

6 карт и три режима для многопользовательской игры

13 уровней и столько же доступных достижений

лемета, или Темную руку и дробовик... Сочетаний немало. К тому же Саймон умеет пинать врагов ногой и, если кончатся патроны, сможет прикладом выбить зубы зарвавшимся мертвецам. Весь немалый набор умений и оружия ближнего боя не случаен. Скоро ты обнаружишь, что огнестрельное оружие весьма ограниченно полезно, и значительную часть времени придется размахивать шашкой. Враги имеют обыкновение либо возникать из-под земли, либо передвигаться со страшной скоростью. Разработчики поощряют особо кровавые способы убийств, премируя нас с помощью оригинальной системы комбо. Сочетая различные удары (как правило, ближнего боя), ты сможешь ловко отрубить упырю голову, перерезать горло или вообще разнести на мелкие кровавые кусочки. Комбо не только радуют глаз, но и повышают уровень адреналина. С его помощью можно активировать одну из спецспособностей Саймона – замедление времени. Весьма удобная штука, учитывая немалую динамику игры.

ВЕРХОВОЙ ДРАКОН И ГИГАНТСКИЕ ШАГАЮЩИЕ РОБОТЫ

В конце каждого уровня есть счетчик убитых врагов. Иногда число на нем может перевалить за тысячу. Средний показатель нашего героя – один труп в две секунды. Игра заставляет двигаться и реагировать с невероятной скоростью, тут уже не до дурацких укрытий, какой-то тактики и прочей интеллигентщины. Саймон, как Рембо, молча идет напролом, круша черепа прикладом и разбрасывая вампиров ударами сапога. В бою все средства хороши, и не важно, что ты выберешь: дробовик или ручной пулемет, саперную лопатку или Темную руку. Здесь нет выигрышной стратегии, есть веселый балаган, море крови, горы трупов, треш, угар и невероятная динамика.

Совсем по-другому построены битвы с боссами: чтобы их убить, придется тщательно продумывать план действий и выискивать их слабости. Как водится еще со времен Painkiller, главные злодеи должны быть огромными и ужасными. В NecroVisioN строго следуют этому правилу, да так, что бедному Саймону нередко приходится прибегать к помощи специальных средств, чтобы победить. Например, в бою против механического скорпиона чудовищного размера, в котором засел сумасшедший профессор, тебе предстоит использовать гигантского шагающего робота, а с повелителем ада никак не справиться без верхового дракона.

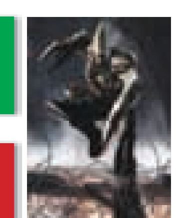
NecroVisioN выглядит неплохо. Игра старательно молодится, использует динамические тени, прикрывается новомодными эффектами DirectX 10, motion blur и HDR, но возраст движка, на котором создавалась еще Painkiller, дает о себе знать в неудачных моделях или размытых текстурах. Разработчики не балуют нас кинематографическими изысками: между миссиями сюжет подается рассказом на фоне статических картинок или с помощью рукописных посланий от неизвестного адресата. Но мы готовы простить NecroVisioN некоторые недостатки. За то, что воскресила давно забытый жанр, вручила нам саперную лопатку и дала тысячу поводов ее применить. **PG**



Американцы всегда остаются американцами. Только они способны стрелять с двух рук на полях сражений Первой мировой.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

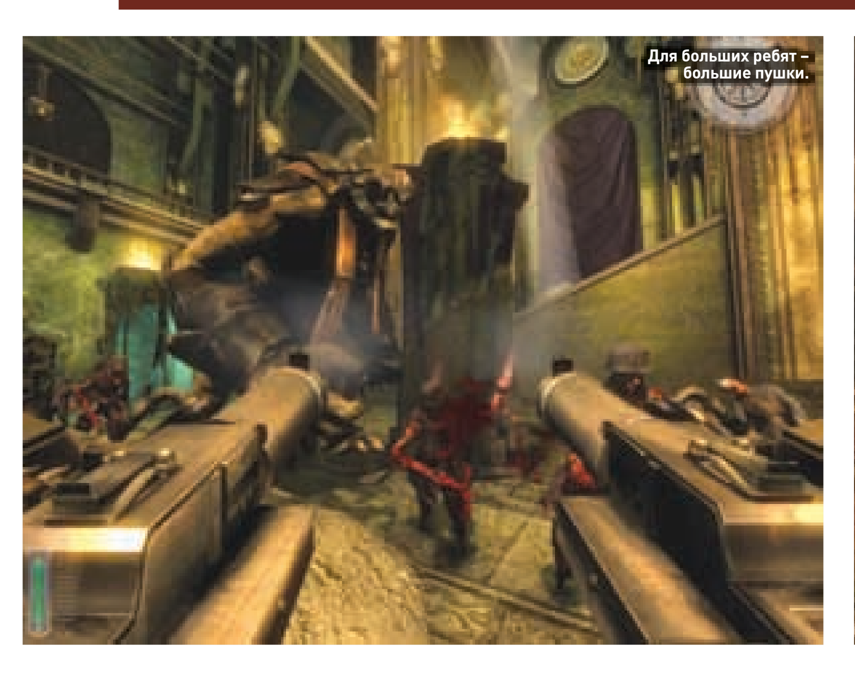
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★	8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★	7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★	7.0



Сотни врагов в минуту и десятки разнообразных способов их уничтожить. Зрелищные комбо-удары, любопытные спецспособности и магия. Огромные и уникальные боссы.

Не очень удобное управление, местами завышенная сложность игры, движок не первой свежести, отсутствие внутриигровых роликов, бестолковый сюжет.

7.5 **Шутер старой закалки с демонами и вампирами на фоне Первой мировой.**



Для больших ребят – большие пушки.



То, что огонь губителен для всякой нечисти, знали еще наши далекие предки.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

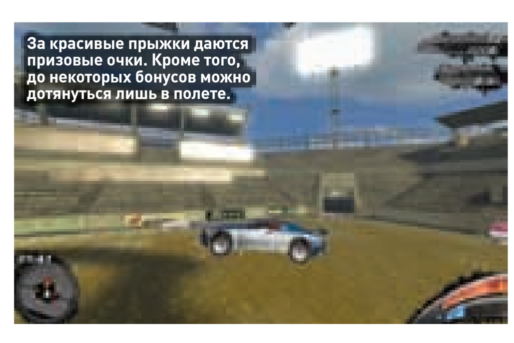
2002 Основана студия Targem – «крупнейший разработчик игр на Урале».

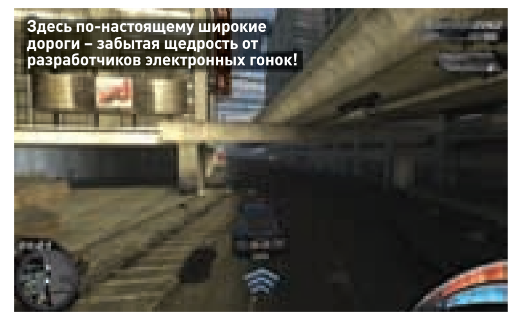
2006 Компания выпускает игру по мотивам произведений С. Лукьяненко «Дневной дозор».

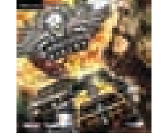
2008 «Симбионт» получает награду «Самый нестандартный проект КРИ-2008».

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ


Шаг этого парня выглядит вальяжным только до тех пор, пока он не доберется до авто. В любом из местных зомби спит животная ярость!


За красивые прыжки даются призовые очки. Кроме того, до некоторых бонусов можно дотянуться лишь в полете.


Здесь по-настоящему широкие дороги – забытая щедрость от разработчиков электронных гонок!



ЖАНР ИГРЫ
Action/ Racing
ИЗДАТЕЛЬ
GFI
РАЗРАБОТЧИК
Targem Games
ПОЙДЕТ
Процессор 2.5GHz, 768Mb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.targem.ru/clutch
ПОХОЖЕСТЬ
Carmageddon, Destruction Derby

ARMAGEDDON RIDERS

ВСЕ ОНИ БЫЛИ МЕРТВЫ

Древняя народная мудрость бесконечно права: добавь в любой рассказ восставших из могил мертвецов – и рассказ этот станет лучше, глубже, интереснее. «Я был подростком-оборотнем», «Я был подростком-зомби», «Я был подростком-оборотнем, грабившим могилы»… Не говоря уже о «Вольфенштейне против Дракулы» и им подобным; все эти несомненные шедевры были бы куда как менее притягательны без блеска гниющей плоти. К слову, на днях в свет вышла классическая книжка Джейн Остин «Гордость и предубеждение», переработанная в соответствии с требованиями современности – то есть с поднимающимися из глубин зомби через абзац. Потрясающее чтение.

БЕЗ ОБИНЯКОВ

Вот и авторы свежей гоночной аркады Armageddon Riders не стали долго раздумывать над «секретным ингредиентом» игры – мол, пусть будут мертвецы. И мы не то чтобы раздосадованы или расстроены – напротив, запуская в очередной раз это нехитрое развлечение, глуповато хихикаем, предвкушая. Ничего не поделаешь – инстинкт и культурологический феномен. Мертвецы наряду с детьми и собаками одним своим появлением на экране способны продать все что угодно. Отдадим Armageddon Riders должное – эта маленькая, почти офисная забава (установленная игра занимает на жестком диске меньше гигабайта) неожиданно хороша и сама по себе. С первого взгляда становится понятно, что разработчики – люди, что называется, с багажом: в названии цитируют кроваво-гоночную классику, в прологе смешивают в кучу правительственный заговор, город-призрак, научные эксперименты и постядерную антиутопию; сразу же бросают игрока в гущу событий, не утомляя длительными обучающими миссиями и разжевыванием очевидного («чтобы поехать вперед, нажмите клавишу ВПЕРЕД»). У вас есть машина, пара педалей и большущий город с перекрестками, эстакадами, туннелями и развилками. Чего в этом городе нет – так это светофоров, правил дорожного движения и регулировщиков; чего хватает сполна – так это блуждающих по заброшенным улицам живых мертвецов. Они с удовольствием бросаются под колеса, забрызгивают мозгами бампер и расплываются по ветровому стеклу; стоит остановиться даже на секунду – и они окружат транспортное средство плотным кольцом, не оставляя попыток вытащить незадачливого водителя на негостеприимный асфальт. Такие вот до невозможности простые правила игры.

ПОЙМАЙ МЕНЯ, ЕСЛИ СМОЖЕШЬ

Все остальное – чистая импровизация на тему того, «что могло бы быть», старый и самый, может быть, выигрышный авторский прием. Взять реальную ситуацию, добавить в нее немного безумия… и посмотреть, что из этого выйдет. «Дестракшн дерби» на старом стадионе, куда потехи ради заманивают несчастных мертвецов? Отлично. Импровизированная охота за артефактами, возникшими вследствие того самого катаклизма? Отлично. Охота за охотниками? Отлично. Охота за охотниками за охотниками? Отлично, черт возьми!
Миссии в Armageddon Riders делятся на сюжетные и побочные; сюжетные обычно сопровождаются первоклассными записями-заметками в дневнике главного героя и постепенно раскрывают все стороны жизни в городе, населенном зомби. Зато побочные – настоящий, простите, ад; самая натуральная живая гоночная классика со сломанной клавиатурой, вывихнутыми пальцами и прохождением одной и той же трассы по десять раз. Причем здесь ты навряд ли провалишь зада-



Факты

8 режимов испытаний

2 режима прохождения игры – сюжетная линия и побочные квесты

1 трасса, проложенная в адронном коллайдере

Чего в этом городе нет – так это светофоров, правил дорожного движения и регулировщиков; чего хватает сполна – так это блуждающих по заброшенным улочкам живых мертвецов.

ние, врезавшись в несгибаемое ограждение – почти все предметы городской обстановки честно сбиваются и разрушаются, а главный соперник игрока – собственный уровень мастерства и реакция. Побочные миссии быстры и невероятно требовательны: у каждой – несколько вариаций, одна сложнее другой. Самая первая (и простая) из них, сбор артефактов, может растянуться на несколько дней: пять сияющих камней за пару минут собрать легко, а вот десять… или тринадцать…

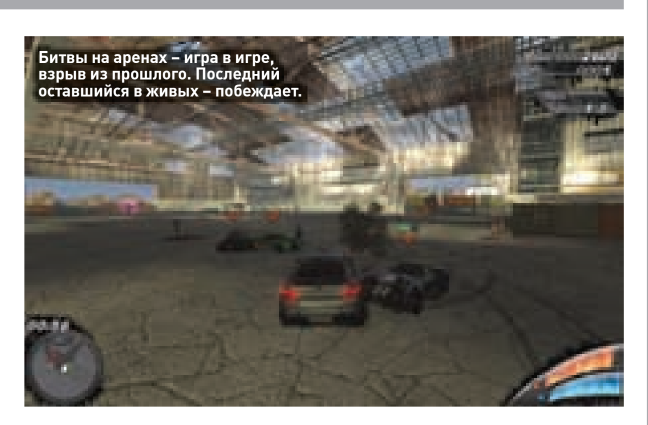
ВЫ УЖЕ БЫЛИ ЗДЕСЬ

Внешне Armageddon Riders больше всего напоминает… вселенную «Сталкера». Та же мрачная осенняя гамма, та же до боли знакомая советская архитектура, тот же узнаваемый принцип обращения с игровым миром: взгляд не на город, а на то, что он делает с попавшими туда людьми. Эти люди уничтожают друг друга, устраивают нелегальные гонки на выживание и продают видеозаписи своих забав через интернет. Эти люди создают огромные гаражи, где из обычной легковушки можно сконструировать железного монстра, которому не страшен ни один автомобиль. Эти люди уверены, что главное в городе-призраке – деньги, а вовсе не живые мертвецы, толпами бродящие по его улочкам и площадям.

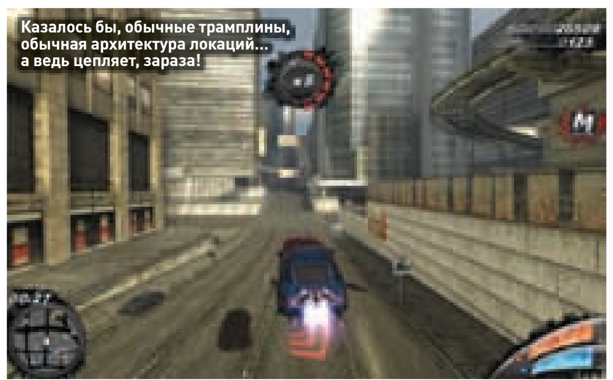
Меж тем зомби занимают в игровой механике центральное место: главная мысль состоит в том, что все соревнующиеся автомобили по силе приблизительно равны, и выигрывает в такой ситуации тот, у кого больше так называемой энергии ускорения – проще говоря, нитро. Нитро можно собирать в качестве специальных бонусов, но гораздо эффективнее по пути следования уничтожать блуждающих зомби – чем эффектнее вы действуете, тем быстрее заполнится шкала ускорения. Разумеется, на заработанные деньги можно покупать дополнительные апгрейды на машину, но всякий раз будет оказываться, что у соперников стоят те же апгрейды… и вообще они на десятую долю, но быстрее. Так что художественное истребление, как ни крути, остается главным способом обойти противника.

ВСЕПОБЕЖДАЮЩАЯ СИЛА ВДОХНОВЕНИЯ

Вот так и получается, что скромный проект – проект, о самом существовании которого до его выхода подозревали немногие, – при детальном рассмотрении оказывается нормальным конкурентом почти любой современной гоночной серии (и совсем не конкурентом ему выглядит недавно возрожденная Destruction Derby). И дело не в удобном и приятном управлении, не в продвинутой физической модели, не в десятках забавных достижений, которые сами по себе способны удержать у монитора еще на неделю-другую… дело в том, что без многомиллионных бюджетов и толпы продюсеров за спиной у уральских ребят (в гоночном деле, между прочим, далеко не новичков – в портфолио Targem Games не последнее место занимают Sledgehammer и Ex Machina) получилось создать классную, по-хорошему злую и искреннюю игру, которой не жалко отдать несколько своих вечеров. Это как раз тот случай, когда продукт отрабатывает свою цену до последней копейки – последний такой случай мы наблюдали, кажется, в случае с Trackmania, и лучшего сравнения, наверное, нам не придумать. PG



Битвы на аренах – игра в игре, взрыв из прошлого. Последний оставшийся в живых – побеждает.



Казалось бы, обычные трамплины, обычная архитектура локаций… а ведь цепляет, зараза!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

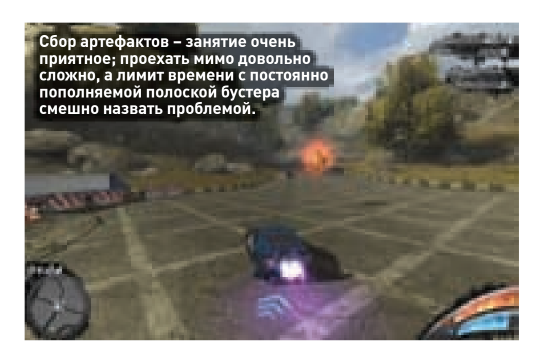
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★	7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★	7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★	8.0

Очень приличная графика, необычный и затягивающий сеттинг, проверенная временем игровая механика, поддержка пользовательской музыки, сюжет про зомби.

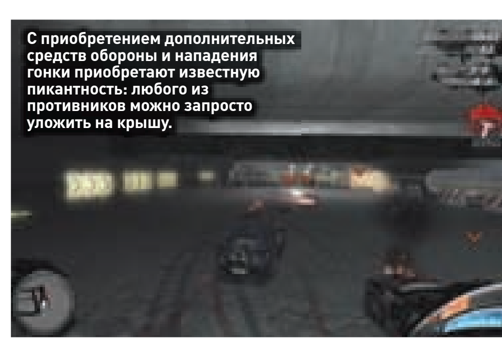
Не слишком впечатляющий набор миссий, недостаточно большой по сегодняшним меркам игровой мир, мелочная экономия на деталях.

7.5

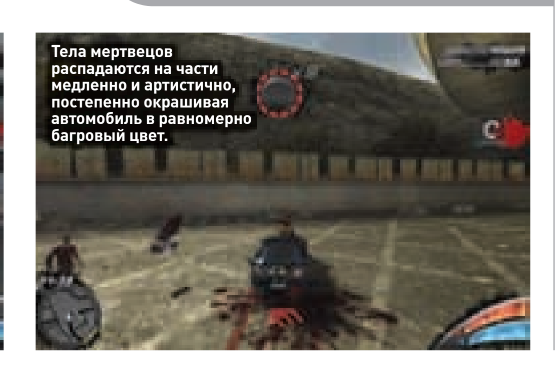
Ни к чему не обязывающее массовое уничтожение жертв ядерных экспериментов с помощью автотехники.



Сбор артефактов – занятие очень приятное; проехать мимо довольно сложно, а лимит времени с постоянно пополняемой полоской бустера смешно назвать проблемой.



С приобретением дополнительных средств обороны и нападения гонки приобретают известную пикантность: любого из противников можно запросто уложить на крышу.



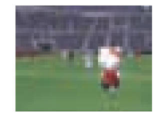
Тела мертвецов распадаются на части медленно и артистично, постепенно окрашивая автомобиль в равномерно багровый цвет.

2001



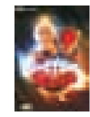
Enigma Software выпускает ExcaliBug – RTS/RPG, в которой все роли исполняют… насекомые. Испанцы вообще любят оригинальные проекты.

2002



Студия выпускает футбольный (не)симулятор Hello Kitty Football Cup 2002 со знаменитой японской кошкой в главной роли.

2003



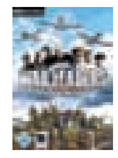
Испанцы представляют общественности Angels vs Devils, довольно посредственный шутер о разборках между ангелочками и чертенятами.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ КАРАСЕВ



ПОЛКОВОДЦЫ: МАСТЕРСТВО ВОЙНЫ

СОВЕТСКИЕ ТАНКИ В ТАИЛАНДЕ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ
War Leaders: Clash of Nations
ЖАНР ИГРЫ
RTS/ Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Dreamcatcher Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Enigma Software Productions
ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–7
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.war-leaders.com
ПОХОЖЕСТЬ
Total War, «День Победы»

Весной 1940 года японские войска без предупреждения вторглись на территорию Советского Союза, за три месяца оккупировав почти всю Сибирь. Но затем сказалось лучшее техническое оснащение советских войск, позволившее к осени вытеснить силы врага из страны. Одновременно Красная Армия освободила Китай и заняла Таиланд, обеспечив союзникам доступ к такому ценному ресурсу, как каучук. Благодаря этому Вторую мировую войну удалось завершить в октябре 1941 года…

ЦАРЬ КАЛИФОРНИИ

Стратегия «Полководцы» еще три с половиной года назад попала в разряд перспективных проектов. Еще бы – клон… простите, вариация на тему Total War в антураже Второй мировой войны! Прибавьте к этому впечатляющие скриншоты и амбициозные обещания разработчиков сделать «самую достоверную игру про крупнейший конфликт в истории человечества». Затем последовали поиски издателя, замена аббревиатуры WWII на подзаголовок Clash of Nations (в русской версии – «Мастерство войны»), отказ от слов про «достоверность». Тем интереснее было взглянуть – с чем же испанская студия Enigma Software пришла к финалу?
А пришла она именно с тем, что от нее и ждали, – с клоном… ну то есть с вариацией на тему Total War в антураже Второй мировой войны. Причем и «клонированность», и «вариации» бросаются в глаза сразу же, стоит только запустить «Полководцев». Возьми, к примеру, стратегический режим – та же разбитая на клетки карта, то же пошаговое покорение мира… Правда, теперь в небе парят самолеты, а эсминцы и прочий флот покоряют морские просторы, и это поневоле приходится учитывать во время планирования боевых действий, поскольку при определенных условиях эта техника может вмешаться в наземное сражение и даже сыграть в нем решающую роль.
Да и весь мир совсем другой – теперь боевые действия охватывают уже не отдельный регион, а целую планету, от Калифорнии до Японии (само собой, если крутить глобус на восток). Но все это мелочи, ими не скрыть тот факт, что творение Enigma Software почти дословно воспроизводит Total War. Ты развиваешь науку и экономику, возводишь в городах новые постройки и создаешь армии. Для галочки можешь заняться дипломатией и шпионажем, но они вряд ли увлекут тебя надолго – согласись, что шпион, только и умеющий, что добывать информацию о противниках, вычислять вражеских агентов и устраивать покушения на лидеров, в наше время уже никого не впечатлит.

В ПОИСКАХ ОЧЕРЕДНОГО РИМА

Боевые действия начинаются в 1939 году и продолжаются 11 лет, после чего следует подсчет очков и раздача призов. На выбор тебе предложат семь государств: США, СССР, Францию, Италию, Японию, Великобританию и Германию. Официально у каждой из них, конечно, есть свои плюсы и минусы – французы, например, сильны в шпионаже, СССР делает ставку на сильные танки, Япония – на флот. Но на практике разница между странами почти не заметна, да и войска у них почти не отличаются.
Перед стартом тебе предложат определить уровень исторической достоверности. Выберешь наивысший – и Германия в любом случае нападет на СССР, Британия не будет спешить с открытием второго фронта, а для США и Японии игра и вовсе начнется в 1942 году с атаки на Перл-Харбор. Второй вариант даст выбор в мелочах, но все же заставит следовать историческим реалиям. Ну а третий предоставляет полную свободу творчества и легко может закончиться превраще-



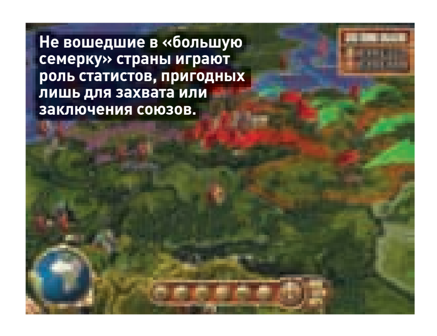


Факты

35 исторических личностей могут возглавлять армии

200 карт, на которых могут развернуться сражения

175 клеток-территорий составляют карту мира


Не вошедшие в «большую семерку» страны играют роль статистов, пригодных лишь для захвата или заключения союзов.

Вторая мировая война может закончиться превращением Берлина в столицу Италии или присоединением Техаса к Союзу Советских Социалистических Республик.

нием Берлина в столицу Италии или присоединением Техаса к Союзу Советских Социалистических Республик.
Столкновение двух армий в «глобальном» режиме, как положено, переносит тебя на отдельную карту. Здесь отличий от Total War можно насчитать уже побольше – хотя бы потому, что рыцарская конница и ударная танковая группировка на поле боя действуют совершенно по-разному. Ближайший аналог, с которым можно сравнить «Мастерство войны», – сериал «Блицкриг» и другие подобные RTS.

СТРАТЕГИЯ – ФИГНЯ, ГЛАВНОЕ – МАНЕВРЫ

Баталии играются куда веселее глобального режима. Поле боя усыпано лесами, холмами, различными укреплениями и тому подобными препятствиями, и это только добавляет происходящему остроты. Захотел забраться в дот и занять там оборону, бросил вперед пехоту – она не добежала, попав под заградительный огонь вражеской артиллерии… Противник окопался в лесу, игнорируя призывы выйти в чисто поле на честный бой – вытаскиваем пушки на господствующую высоту и рассеиваем врага прицельным огнем… Если на глобальной карте поблизости оказались авиация или флот, ты можешь запросить у них поддержку, серьезно упростив себе жизнь. Рандеву с противником длится либо до его полного уничтожения, либо до истечения 30 минут. Окончательный итог боя зависит от множества факторов – например, после особо кровопролитного сражения (потери больше 50 процентов) тебя награждают появлением нового генерала.
Отдельное спасибо хочется сказать AI – компьютерные генералы стараются изо всех сил, чтобы сделать противостояние еще более интересным. Они устраивают засады, пытаются обойти с флангов и уходят в глухую оборону в случае, если численный перевес на твоей стороне. Правда, зачастую AI допускает жульничество, с поразительной точностью предугадывая авианалеты и снимаясь с места как раз перед тем, как сверху на него должны обрушиться бомбы.
Пожалуй, только обилие таких мелких просчетов не позволяет возвести «Полководцев» в ранг прямых конкурентов Total War. Неплохое подражание – да, но не конкурент. Сделав в целом очень пристойную игру, авторы не смогли или не захотели отполировать детали. Примеров тому можно привести множество. Польза от противотанковой артиллерии сведена к нулю из-за того, что пушки стреляют на дистанцию меньшую, чем танки. Авиация, напротив, превратилась в универсальный способ решения всех проблем. Умный AI иногда буквально «зависает», полностью отдавая инициативу в твои руки. А зачастую, к сожалению, зависает и сама игра. В итоге получился, простите за лирику, неограненный алмаз. Потенциал есть, но, чтобы «Мастерство войны» засверкало всеми гранями, Enigma Software предстоит еще работать и работать. Пусть испанским разработчикам не удалось создать шедевр, но они хотя бы внесли разнообразие в «средневековую» серию, и уже поэтому их игра имеет право на существование. И если Enigma Software не бросит дело на полпути, то следующий ее результат может получиться гораздо лучше. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★☆	7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★☆	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★☆	7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★	7.0

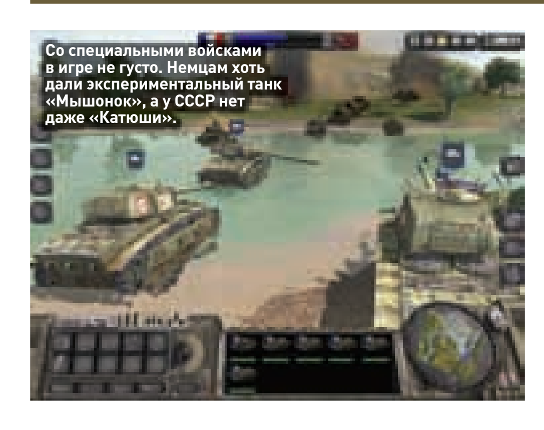
Перенос концепции Total War в реалии Второй мировой войны, несколько уровней исторической достоверности, интересный тактический режим, хорошая графика.

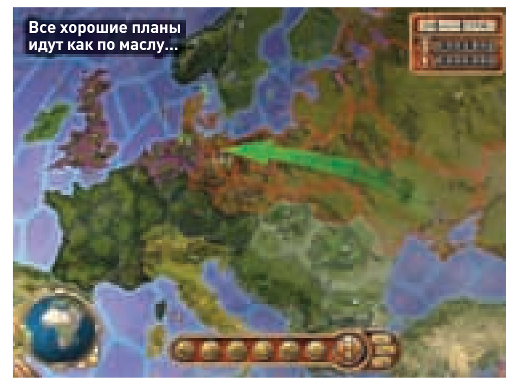
Стандартный стратегический режим, небольшое количество различий между странами, небогатый выбор юнитов, ограниченные возможности дипломатии, нестабильная работа.

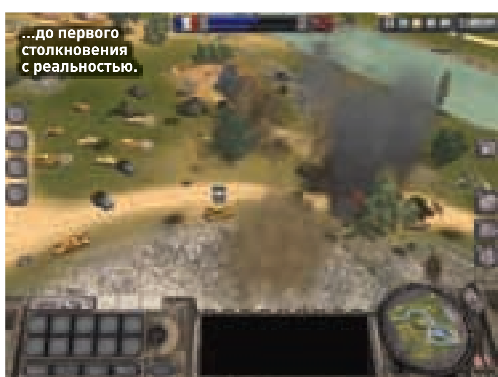
7.5

War Leaders не прыгнула выше Total War, но как альтернатива знаменитой серии полностью себя оправдывает.


Серые армейские будни.

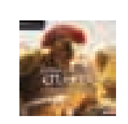

Со специальными войсками в игре не густо. Немцам хоть дали экспериментальный танк «Мышонок», а у СССР нет даже «Катюши».

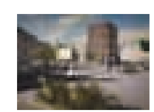

Все хорошие планы идут как по маслу…


…до первого столкновения с реальностью.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2004  В городе-герое Воронеже в удивительной близости от офиса Burut CT открыла двери студия World Forge.

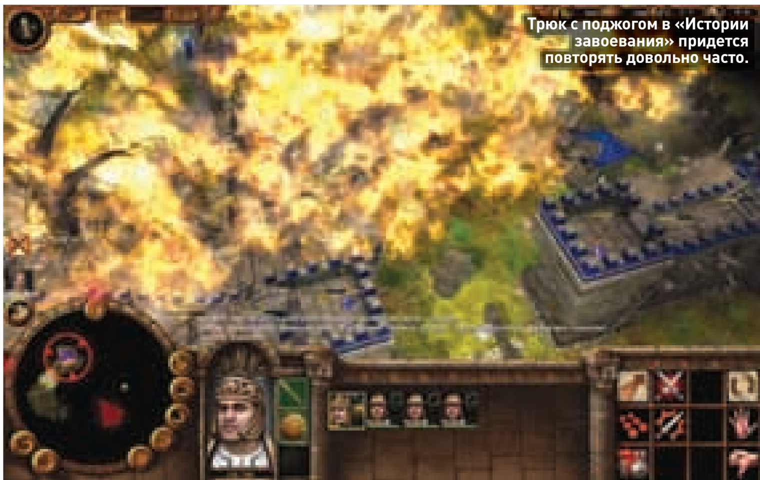
2006  Новая компания выпускает свой первый проект – «Войны древности: Спарта».

2010  Должен состояться релиз The Wall – загадочного шутера от World Forge.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ РУБАНОВ



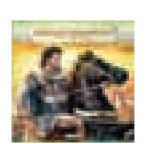
Хитрые персы кормят верблюдов обогащенным ураном. Иначе как объяснить чудовищные габариты животных?



Трюк с поджогом в «Истории завоевания» придется повторять довольно часто.

АЛЕКСАНДР МАКЕДОНСКИЙ: ИСТОРИЯ ЗАВОЕВАНИЯ МИРА

ПО-СПАРТАНСКИ



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
World Forge
ПОЙДЕТ
Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.russobit-m.ru/catalogue/item/aleksandr_makedonskij
ПОХОЖЕСТЬ
Сериал «Войны древности: Спарта», «Золотая орда», Warcraft 3

Для однотипных стратегий от воронежской конторы World Forge пора бы придумать отдельный жанр – многовато както их последнее время развелось. Сперва «Спарта» и дополнение к ней «Судьба Эллады», затем «Золотая орда». Теперь вот «Александр Македонский».

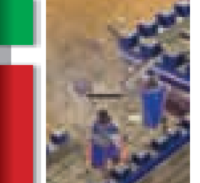
Идея псевдоисторических клонов Warcraft 3, коими являются продолжения «Спарты», не так плоха, как кажется. Просто приелась. В «Истории завоевания» слишком мало достойных нововведений. Представь, что один и тот же бородатый анекдот тебе рассказывают четвертый раз подряд. Смеяться будем?

КАК ВСЕ ВОКРУГ ЗНАКОМО...

Нетрудно догадаться, что наисвежайшая стратегическая безделушка от World Forge посвящена завоеваниям легендарного македонского царя Александра, расширившего свою империю до необъятных размеров чуть более чем за десять лет. Интересным сценарием тут, правда, не пахнет. Связного сюжета и скриптовых роликов нет вообще (они были даже в «Золотой орде»!), а историческая справка слишком скупа, поверхностна и редко выходит за рамки школьного учебника.
Вместо куцего списка миссий наконец появилась глобальная карта, которая напрашивалась уже давно. На потертом пергаменте аккуратно выцарапаны боевые остановки на маршруте от Македонии до Индии да мало на что влияющие развилки. Перед битвой можно выбрать бонусы, разбитые по блокам «стратегии» и «царская стража». Скажем, какая-нибудь «дальнозоркость» серьезно увеличит радиус обзора юнитов, а отряд египетских телохранителей подсобит на поле брани.
В остальном «Македонский» почти идентичен своим прямым родственникам: скучные задания, безликие карты и поднадоевший конструктор юнитов. Прокачка солдатни и героя, кстати, теперь вынесена в отдельные древа в стиле Diablo. Экономическая часть еще сильнее упростилась. Многие здания перестали выполнять свои функции, а продвинутое оружие, как и прежде, можно подбирать прямо с земли.
По сложившейся традиции «Александра» не миновали мелкие недоработки. Так, после победы игрока постоянно выкидывает в главное меню. Катапульты и осадные башни «тренируются», вместо того чтобы изготовляться. Камера прибита преступно низко и во всех деталях демонстрирует морщинки движка. Мультиплеер доступен лишь по локальной сети, а тормоза при большом скоплении юнитов – дело совершенно обычное.
Зато мелодии звучат приятно, ненавязчиво и создают правильный настрой для захватывающих сражений, которых в «Александре» по странной иронии судьбы нет и в помине. PG

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.0
ГРАФИКА	5.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	4.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0



Занятные ролевые элементы; красивые вода и огонь; неплохая музыка.

Общая техническая отсталость; чрезмерная сложность; безнадежная вторичность и отсутствие видимых изменений в игровой механике относительно «Спарты» и «Золотой орды».

5.0 **Еще один бесхитростный мод для «Спарты», скрывающийся под личиной полноценной игры.**

Атмосферная музыка создает правильный настрой для захватывающих сражений, которых в «Александре» нет и в помине.

1996



Пять выходцев из Ascaron основывают свою собственную компанию Synetic.





Новоиспеченная команда заканчивает работу над своим первым рейсингом с оптимистичным названием Have a N.I.C.E. Day! (в России игра вышла под названием с прямо противоположным окрасом – «Акселератор: Лига смертников»).

2003

Выходит World Racing (у нас – «Мерседес. Мировые гонки») – прорыв молодой немецкой компании. Вскоре RTL Games поручила им создание очередного сиквела Alarm for Cobra 11.

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

Видео-рецензия на диске!



После сильных столкновений автомобили охотно взрываются.



Местами Burning Wheels напоминает Test Drive Unlimited.

ALARM FOR COBRA 11: BURNING WHEELS

ЖИЗНЬ НА КОЛЕСАХ



ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
RTL Games
РАЗРАБОТЧИК
Synetic
ПОЙДЕТ
Процессор 3.2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Том Кранич (Tom Kranich) и Семир Гехран (Semir Gerkhan), главные герои сериала Alarm for Cobra 11
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.rtl-games.de/game.php?xml=/xml/961.php
ПОХОЖЕСТЬ
Сериал Alarm for Cobra 11, Crashday

Alarm for Cobra 11 – долгоиграющий немецкий сериал, балующий своих зрителей первоклассным дорожным экшеном вот уже больше десяти лет. Высокая популярность бесконечной саги не могла не натолкнуть ее создателей на мысль о получении дополнительной прибыли: так на свет в 2000 году появилась игра Alarm for Cobra 11 от VCC Entertainment – непритязательная простенькая гонка. За ней последовали такие же безликие продолжения.

Игровая карьера немецкого сериала уже катилась к своему закату, как вдруг издатель RTL Games передал права на создание очередного сиквела Synetic – компании-разработчику превосходных World Racing и World Racing 2. Столь решительные меры дали результат: пусть вышедшая в 2006 году Alarm for Cobra 11: Nitro звезд с неба и не хватала, но вывела проект из разряда треш-поделок в высший свет. Однако на волне мимолетного, незначительного успеха Synetic с чего-то решила почивать на лаврах и заниматься самокопированием. В последовавшей Crash Time и особенно в сегодняшней Burning Wheels больше двух с половиной нововведений нам найти не удалось.

В первую очередь в глаза бросаются визуальные улучшения: однако весь секрет преображения картинки в HDR-эффектах, с модификацией движка авторы возиться не стали. Повреждения, которым американское название игры (Crash Time 2) велит выглядеть прилично, смотрятся все равно посредственно и не выдерживают никакого сравнения даже с первой FlatOut (чего уж говорить об Ultimate Carnage) и даже Crashday.

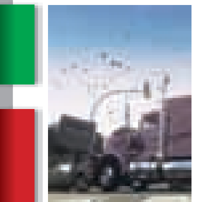
Список развлечений обширен, но уж слишком знаком: гонки с контрольными точками, соревнования с соперниками, слежки, погони, акробатические этюды на трамплинах, которые теперь встречаются чаще обычного, и т.п. Свободная езда, которая, по мнению Synetic, после появления счетчика ущерба должна стать более аккуратной, все равно не увлекает, а новый режим патрулирования интересен лишь поначалу. Столь симпатичные и «насыщенные» декорации, которым позавидовала бы иная Need for Speed, заслуживают лучшего применения.

Ветеранам немецкой ДПС уже давно пора на заслуженный отдых: два десятка телевизионных сезонов и полдюжины игр – это серьезно. Может быть, RTL Games стоит прислушаться к внутреннему голосу и оставить попытки производства рейсингов? Концепция себя явно изжила. **PG**

Ветеранам немецкой ДПС уже давно пора на заслуженный отдых.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★	4.0
ГРАФИКА	★★★★★★☆	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★	4.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★	5.0



Похорошевшая от HDR-эффектов картинка, любопытный режим патрулирования, большое разнообразие автомобилей.

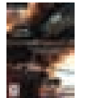
Общая вторичность, посредственная модель повреждений, утомляющие диалоги, многие миссии перенесены из прошлых частей.

5.0

В мертвый сезон и Burning Wheels – гоночная игра.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2002



Основано британское издательство G2 Games, одно из подразделений которого, G2 CES, впоследствии займется сериалом Enemy Engaged.

2007

Получив Enemy Engaged от «отцов» сериала из студии Razorworks, G2 CES выпустила продолжение. Игра практически ничем не отличалась от оригинала – только ленивый не указал на то, что «кокпит выглядит точно так же, как и в оригинале».

2008

G2 Games выпустила еще несколько авиасимуляторов. Один из них – First Eagles: The Great War 1918, посвященный бипланам Первой мировой войны. Правда, особой популярности игра не снискала.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ КАРАСЕВ



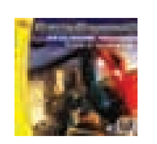
Самое главное – кокпит все такой же...



«А вот так, сынок, мы корректируем мировые цены на нефть».

ENEMY ENGAGED 2: БУРЯ В ПУСТЫНЕ

В БОЙ ИДУТ ОДНИ СТАРИКИ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ
Enemy Engaged 2: Desert Operations
ЖАНР ИГРЫ
Simulation
ИЗДАТЕЛЬ
G2 Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C
РАЗРАБОТЧИК
G2 CES
ПОЙДЕТ
Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–16
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.eech2.com/home_do.html
ПОХОЖЕСТЬ
Digital Combat Simulator: Black Shark, Enemy Engaged 2

Enemy Engaged никак нельзя назвать идеальным симулятором. Более того, сериал никогда и не стремился к совершенству. Первая часть при всех своих достоинствах имела целый набор недостатков, вышедший в 2007 году сиквел практически ничем не отличался от оригинала, да и новой модели Desert Operations явно не хватает изменений. Но, несмотря на это, мы продолжаем любить Enemy Engaged и радоваться выходу дополнения, как игрушечному вертолету в детстве.

У КОГО ВИНТ ДЛИННЕЕ

И ведь нельзя объяснить любовь к сериалу только тем, что до выхода отечественной «Черной акулы» единственной альтернативой Enemy Engaged была Enemy Engaged 2. Просто разработчики, определив однажды идеальную конструкцию, уже не пытаются ее менять – а игроков она пока что вполне устраивает.

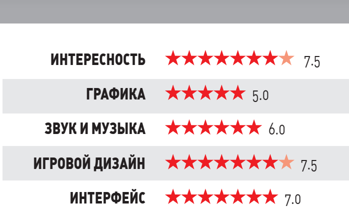
За что же мы любим Enemy Engaged? За то, что игра одной из первых дала возможность сесть за руль отечественного вертолета и сравнить его с американским соперником. Ну что же, пожалуйста, «старые знакомые», штатовский «Команч» и отечественный «Хокум», по-прежнему в строю.

Еще – за ту свободу, что дают нам в бою, не прописывая маршрут из пункта Б в пункт В, а позволяя самому искать путь к победе. За сами бои – отчаянные, напряженные, когда враги всегда в большинстве и не дают расслабиться ни на секунду... Здесь тоже ничего не изменилось – все четыре новых кампании скроены по старым лекалам, и прицелы у врагов еще не сбились.

НЕ СПЕШИТЕ АПЛОДИРОВАТЬ

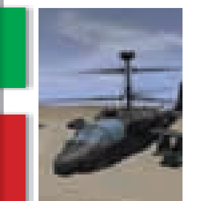
За что нам постоянно приходится прощать Enemy Engaged? За то, что каждый раз игра выходит с «улучшенной графикой» и каждый раз выглядит все хуже и хуже. За то, что отличить Антарктиду от Ливана можно только по цвету земли внизу. За то, что вертолет, как резиновый, отскакивает от зданий и без проблем садится на воду.

В этот раз еще и за то, что работу G2 CES приходится рассматривать под микроскопом. Хорошо, новые вертолеты – это слишком большая роскошь, но разобраться с багами, доставшимися в наследство от Enemy Engaged 2, разработчикам было вполне по силам. Не говоря уже о том, чтобы сделать наконец режим обучения для новичков.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★	7.5
ГРАФИКА	★★★★★	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★	7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★	7.0



Проверенная годами концепция, динамичные сражения в воздухе, картинка лучше, чем в предыдущей части, новые виды вооружения.

Недостаточно улучшенная графика, одинаковые кампании, нет новых вертолетов и режима обучения, оставшиеся со времен Enemy Engaged 2 баги.

7.0

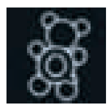
Еще немного Enemy Engaged. Все достоинства сериала входят в комплект. Недостатки тоже.

И ВСЕ-ТАКИ ОНО ВЕРТИТСЯ

Конечно, сейчас можно было бы потребовать в студию упомянутую выше «Черную акулу», провести сравнительный анализ и разгромить Desert Operations в пух и прах за технологическую отсталость. Останавливает то, что Black Shark – это все-таки полновесный проект, а Desert Operations призвана лишь урвать несколько минут славы Enemy Engaged. К тому же весовые категории у них разные – «Черная акула» является симулятором крайней степени достоверности, а творение G2 CES было и остается скорее экшеном про вертолеты.

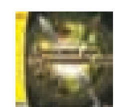
Да и не в этом дело. Все равно мы любим Enemy Engaged, все равно прощаем. Эта игра каждый раз приносит на своих крыльях (вернее, лопастях) именно то, что от нее ждут. И пока что ни разу не обманула ожиданий. PG

2007



В Москве на улице Ярославской открылся офис компании Quant Games, собранной из остатков Primal Software.

2008



Студия заканчивает работу над ролевой игрой «Алмазный меч, деревянный меч» по мотивам книги Ника Перумова.

2009



Выходит «Обитаемый остров» – четвертая игра с названием от романа братьев Стругацких.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ РУБАНОВ



Красивая скелетная анимация, наверное, единственное, чего создателям «Обитаемого острова» не нужно стыдиться.



Одинокий пулеметчик без труда может вывести из строя три-четыре десятка противников – это и есть «широкий выбор тактических приемов»?

ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

МАССАРАКШ!



ЖАНР ИГРЫ
Strategy

ИЗДАТЕЛЬ
Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК
Quant Games

ПОЙДЕТ
Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
nd.ru/catalog/products/obitaemiyostrov

ПОХОЖЕСТЬ
«Дневной дозор», «Ночной дозор», Alien Shooter 2

Существует интересная теория, что если пространственно-временной континуум когда-нибудь позволит собрать у одного мольберта Пикассо, да Винчи, Дали и Шишкина, то ничего хорошего у этих парней не получится. Нескольким творцам, видишь ли, тесно в одном помещении. Компании Quant Games, «Артогон» и «Графландия» тоже, наверное, чувствовали себя неуютно, работая над общей игрой.

Первую серию эпика Федора Бондарчука «Обитаемый остров» зрители восприняли неоднозначно. Дать оценку сопутствующей тактической безделушке гораздо проще: перед тобой очередной цифровой мусор от отечественного производителя.

ИЗ ТОГО, ЧТО БЫЛО

Несмотря на дифирамбы тактике и разнообразию, которыми издатель обильно украсил коробочку с диском, игра вышла без мозгов. И пусть тебя не вводит в заблуждение внешнее сходство с «Операцией Silent Storm». Кроме устаревшей картинки (модели бойцов от «Артогона» как раз четко соответствуют уровню 2003 года) у одной из лучших тактических стратегий XXI века и «Обитаемого острова» нет совершенно ничего общего. Действо, особенно на начальных уровнях, скорее напоминает безмозглый экшен в духе Alien Shooter, только помедлительнее. Да вместо одного героя у нас целая пачка злющих мужчин из «Боевой гвардии». Сначала это слабенькие штурмовики. Затем к ним присоединяются полезнейшие пулеметчики, снайперы и гранатометчики. Со временем бойцы набираются опыта и получают на базе у интенданта более продвинутые модели оружия.

Интерфейса и обучения фактически нет. Азы приходится постигать методом проб и… еще проб. Ошибиться при здешнем примитивизме невозможно. Главное, не пользоваться Alt+Tab, ведь вернуться обратно в игру по причине сурового глюка будет уже невозможно. Зачищать наспех выдранные из фильма локации (тут отличилась «Графландия») становится чуть интереснее, когда открывается доступ к диверсанту. Этот щуплый парень умеет приближаться к противнику незаметно и моментально лишать несчастного жизни.

Между классами персонажей есть разница: у кого-то пушка весомее, а кто-то стреляет издалека. Отсюда вытекает единственно верная тактика: одиноких часовых снимаем из снайперки, а группы врага закидываем ракетами и расстреливаем остатки из пулеметов. И так десять однотипных локаций подряд. При этом никакой «умной паузы», разумеется, не предусмотрено, поэтому солидная часть перестрелок быстро превращается в «мясо». Глупое, некрасивое, скучное «мясо». **PG**

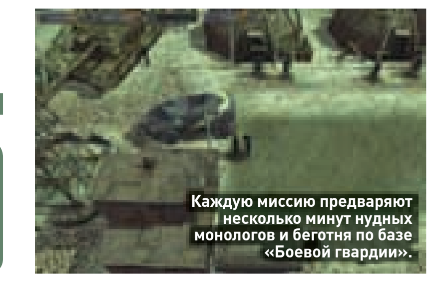
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★	3.0
ГРАФИКА	★★★★	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★	4.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★	3.0
ИНТЕРФЕЙС	★★	2.0

Продвинутая анимация. Еще, ну, диск с игрой можно красиво запустить с балкона.

Непродуманный и неудобный интерфейс; всепоглощающий, гнетущий примитивизм; отсутствие нормального обучения; высокие системные требования; баги.

4.0 — **Странное недоразумение с едва заметными тактическими элементами.**



Каждую миссию предваряют несколько минут нудных монологов и беготня по базе «Боевой гвардии».

Несмотря на дифирамбы издателя тактике на коробочке с диском, «Остров» – игра без мозгов.

Гид покупателя



Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

SHOOTER

LEFT 4 DEAD

I МЕСТО



РАЗРАБОТЧИК	Valve Software
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.l4d.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ	01 (61)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ	9.0, Золотой кулер

Уникальный кооперативный зомби-шутер: четверо выживших должны пробиться через орды зомби. Интрига в том, что расположение оружия, аптечек и зомби на уровне изменяется от игры к игре, так что четыре уровня L4D можно проходить до второго пришествия, и каждый раз все будет по-новому.

ЧТО ЕЩЕ?

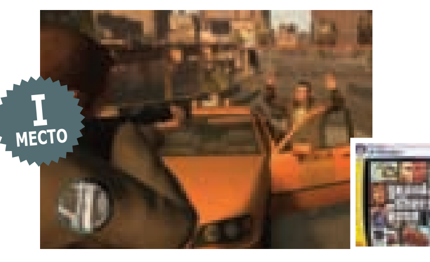
F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(63)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (61)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

ACTION

GRAND THEFT AUTO 4

I МЕСТО



РАЗРАБОТЧИК	Rockstar North
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.gta4.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ	02 (62)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ	9.0, Золотой кулер

Это та самая ИГРА, которой ты грезил последние три, а может даже три с половиной года, почти 15 гигабайт концентрированного безрассудства и беспредела. Это самая правильная, то бишь компьютерная, версия GTA4 – более красивая, но менее расторопная, нежели ее приставочные сестренки.

ЧТО ЕЩЕ?

MIRROR'S EDGE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (63)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

DEAD SPACE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

SIMULATION

КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА

I МЕСТО



РАЗРАБОТЧИК	Eagle Dynamics
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.digitalcombatsimulator.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ	12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ	8.0

Детализированная игра, живущая по реальным правилам, обладающая живой атмосферой, – один из лучших симуляторов года. И дело здесь не в отсутствии конкурентов. Перед нами уже не «игра про вертолеты», а самая настоящая цифровая копия Ка-50.

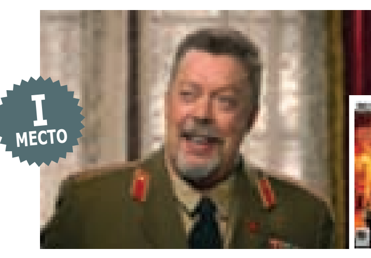
ЧТО ЕЩЕ?

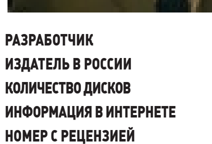
МОРСКОЙ ОХОТНИК
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (63)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 6.5

X3: ЗЕМНОЙ КОНФЛИКТ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

STRATEGY

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3





РАЗРАБОТЧИК	Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.ea.com/redalert
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ	12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ	8.0, Золотой кулер

Советский Союз, Объединенные Нации и Империя восходящего солнца делят планету на части. Абсурд и сплошное противоречие под стратегическим соусом – в лучших традициях старой доброй Red Alert.

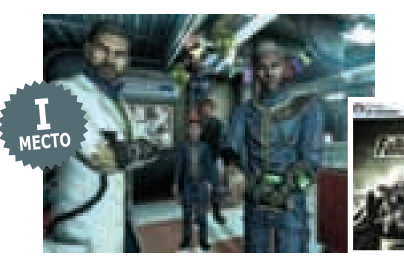
ЧТО ЕЩЕ?

ОПЕРАЦИЯ «БАГРАТИОН»
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (62)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

XIII ВЕК: РУСИЧ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

ROLE-PLAYING GAME

FALLOUT 3



РАЗРАБОТЧИК	Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	fallout.bethsoft.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ	11 (59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ	9.0, Игра месяца

Одна из лучших ролевых игр последнего времени, превосходное пополнение в древнем сериале постапокалиптических RPG. Этой игрой Bethesda Softworks доказывает, что способна делать первоклассные игры и вне цикла The Elder Scrolls. Все на борьбу с супермутантами!

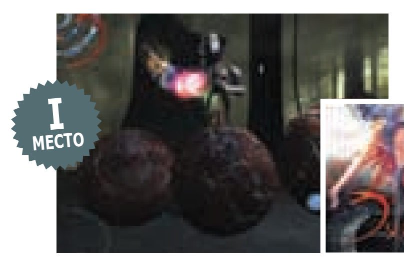
ЧТО ЕЩЕ?

ВЕДЬМАК. ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

MASS EFFECT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07 (55)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

ADVENTURE

ТУРГОР



РАЗРАБОТЧИК	Ice-Pick Lodge
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.tension-game.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ	06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ	8.0

Авторы неоднозначной «Мор. Утопия» продолжают эксперименты с жанрами и сознанием игрока. Не столько игра в привычном смысле, сколько психоделический трип в поисках самопознания, где любой твой поступок имеет последствия и почти никогда – приятные.

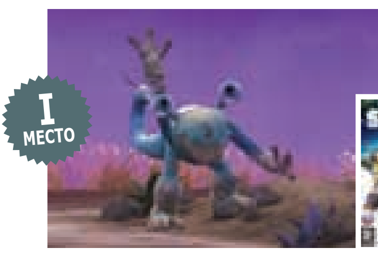
ЧТО ЕЩЕ?

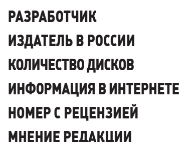
ЭДНА И ХАРВИ. ВЗРЫВ МОЗГА
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (63)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

СУБЛЮСТРУМ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

MANAGEMENT/LIFE SIM

SPORE





РАЗРАБОТЧИК	Maxis
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.spore.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ	10 (58)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ	9.0, Золотой кулер

Ты приходишь в Spore не для того, чтобы пройти ее, а для того, чтобы хорошо провести время. Если уж мы так хотим повесить на игру ярлык, пусть это будет «симулятор галактики». Делай что хочешь, ты можешь быть уверен в одном: разумная жизнь всегда найдет, чем тебя удивить.

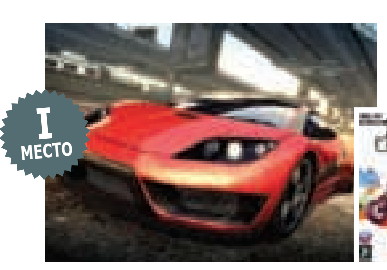
ЧТО ЕЩЕ?

IMPERIUM ROMANUM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

FOOTBALL MANAGER 2008
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

RACING

BURNOUT PARADISE



РАЗРАБОТЧИК	Criterion Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.burnout.ea.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ	03 (63)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ	9.0, Игра месяца

Секрет успеха, как ни странно, в авариях – самых потрясающих, зрелищных и реалистичных в истории видеоигр. Burnout превращает в реальность мечту любого нормального мужчины нашего с вами возраста: расфигачить дорогой суперкар в клочья, в мясо, в осколки стекла и деформированного металла.

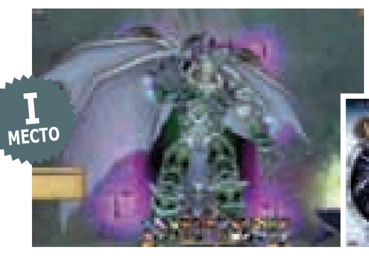
ЧТО ЕЩЕ?

STCC: THE GAME
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

PURE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Золотой кулер

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING



РАЗРАБОТЧИК	Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	wow-europe.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ	01 (61)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ	9.0, Золотой кулер

Wrath of the Lich King – второе дополнение к культовой многопользовательской ролевой игре World of Warcraft. Присоединяйся к 11 миллионам играющих и покажи Королю-личу кузькину мать.

ЧТО ЕЩЕ?

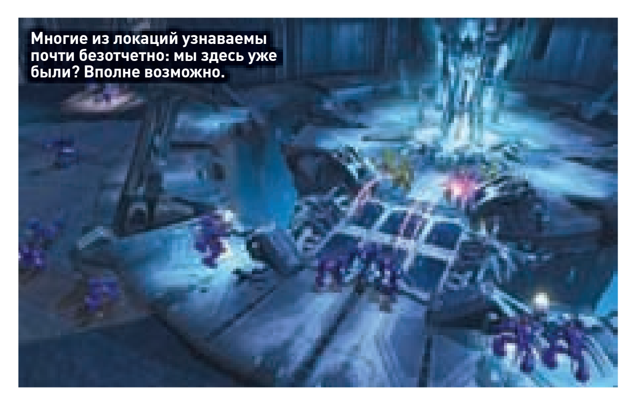
THE CHRONICLES OF SPELLBORN
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (62)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

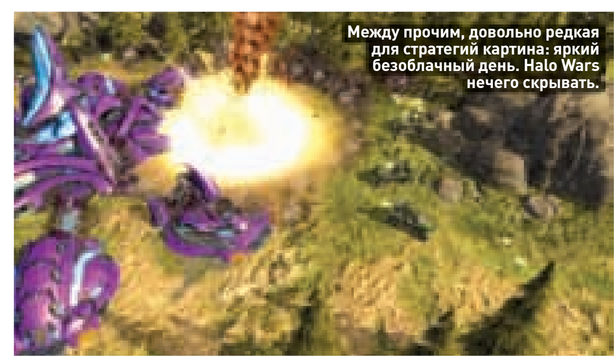
WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (61)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Игра номера


«Мы не срезаем углы!» Плавность линий – одна из самых узнаваемых фирменных черт Halo.


Отсутствие слишком уж большого количества объектов компенсируется чрезвычайно скрупулезным отношением авторов к деталям каждого из имеющихся.


Вся ярость блицкрига! Защищающиеся, конечно, обречены.


Многие из локаций узнаваемы почти безотчетно: мы здесь уже были? Вполне возможно.


Между прочим, довольно редкая для стратегий картина: яркий безоблачный день. Halo Wars нечего скрывать.


Юнитов мало, но выглядит все очень сурово. Все зависит от точки зрения, не так ли?

сединами ветеран. Его задача – попытаться помочь базе Альфа сдержать штурмующую атаку ковенантов. По пути Форджу встречаются другие солдаты, и вскоре он формирует первый взвод. Встречающиеся враги особого сопротивления взводу не оказывают… До той поры, пока в эту чисто экшен-ориентированную историю не внедряются чисто стратегические элементы вроде силовых щитов или сквад-ориентированных единиц противника. Как говорится в старом анекдоте, «только настоящие знатоки смогут уловить точное место перехода» – в данном случае одного жанра в другой. Очень изящно, ничего не скажешь!
Сразу следом – в динамичной катсцене – игроку вкратце описывается сюжет игры: существует некий Реликт, которому грозит опасность; Фордж должен этот Реликт защитить. Пока игрок в недоумении чешет в затылке, его в следующей же миссии знакомят с ресурсами, постройкой зданий и наймом персонала. Здесь ничего революционного ждать не стоит: эта сторона игры разработчиков волнует гораздо меньше общего впечатления, так что увиденное в ранних версиях вполне традиционно: гаражи, бараки, реакторы. Плавали, знаем.

ЛЕГКОЕ НАПРЯЖЕНИЕ

В игре только две расы, зато с таким же, пожалуй, раскрученным друг к другу неприятием, как у пресловутых эльфов с орками. Так же проста и собственно строительная механика: центральная база, несколько фиксированных (ключевое слово) мест для постройки зданий, одно из которых само, безо всякой подсказки и помощи добывает ресурсы. Все во славу удобного управления! По этой же причине и логика локаций в Halo Wars трехмерна лишь внешне (все боевые действия разворачиваются на одном ландшафтном уровне), и командование юнитами сведено к минимуму: управляемые умным искусственным интеллектом солдатики сами решают, что им атаковать и с какой стороны к неприятелю лучше подобраться. Игрок, правда, волен по своему усмотрению активировать их специальные способности – что ж, спасибо и на том.
Ощущения противоречивые. С одной стороны, очень тонкая работа по внедрению стратегических стандартов в широкие игровые массы, с другой – настолько мощное упрощение всего и вся, что от собственно стратегии в Halo Wars остается, по первым впечатлениям, одно лишь название. Показанные уровни выполнены блистательно, но примитивны структурно, представляя собой стратегическую вариацию классического скриптового шутера; размахом и лоском происходящего на экране невозможно не восхититься (один вступительный ролик чего стоит!) – в то же время в проекте пока не видно глубины, потенции для развития в настоящего стратегического монстра, где живет каждый квадратный миллиметр пространства…
Впрочем, возможно, так и должно быть? Может, в этом и кроется сермяжная правда? Может, именно сюда ведут современные тенденции развития компьютерных игр? Проще не всегда значит хуже – доказано практикой и сериалом Call of Duty. Поэтому, наверное, все же стоит дождаться эпической битвы геймера Васи и геймера Коли – уж слишком все сложно с этим уникальным экспериментом. Да и не та это марка, Halo, чтобы так сильно рисковать, – ведь правда, Ensemble?

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

БЫТЬ или НЕ БЫТЬ?



HALO WARS

ВОЙНА МИРОВ

ЖАНР ИГРЫ
Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft
РАЗРАБОТЧИК
Ensemble Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-6
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.halowars.com
ДАТА ВЫХОДА
3 марта 2009 года

Halo Wars – проект, который с нетерпением ожидают как обладатели консолей, так и хардкорные приверженцы PC. Дело в том, что это: а) первая в истории бренда чистокровная стратегия; б) первая из стратегий, разрабатываемая специально и исключительно для консолей нового поколения. То есть не то чтобы раньше нельзя было сыграть на джойстике во что-нибудь стратегическое – просто именно Halo Wars призвана стереть с лица земли сам факт жанровых междоусобиц. Передний край этой тихой, но яростной войны проходит, напомню, именно в краю резиновой рамки и юнитов.

КТО ЗДЕСЬ ГЛАВНЫЙ?

Вот и получается, что за Halo Wars пристально следят оба лагеря. «Неужели, – думают одни, – мы и вправду сможем так же виртуозно захватывать целые континенты, успевая везде и сразу?» «Неужели и вправду смогут?» – ужасаются другие. Вся соль ситуации в том, что Halo Wars неизбежно выйдет на PC – возможно, через год после основного релиза, а вполне вероятно, и через пару месяцев. Появление этого благородного представителя высшей электронной знати на наших жестких дисках лишь вопрос времени. И главная интрига, над которой ломают головы стратеги всех стран и поколений: сможет ли геймер Вася, сидящий за экраном телевизора, схлестнуться в сетевой битве с геймером Колей, только-только купившим новую видеокарту?

В ГЛУХИХ ЛУГАХ ЕГО ОСТАНОВЛЮ

Действие Halo Wars разворачивается за 20 лет до событий, описанных в Halo: Combat Evolved. Планета, призванная стать глобальным военным полигоном, – Харвест, мир с говорящим названием в звездной системе Эпсилон Инди. Среди действующих лиц с первых же кадров обнаруживаются знакомые персонажи, например капитан Катер, и эта деталь говорит о многом. Хотя бы о том, что за счет контраста между малым (узнаваемые герои) и большим (огромные игровые пространства) тоже можно выстраивать механику и нарратив.

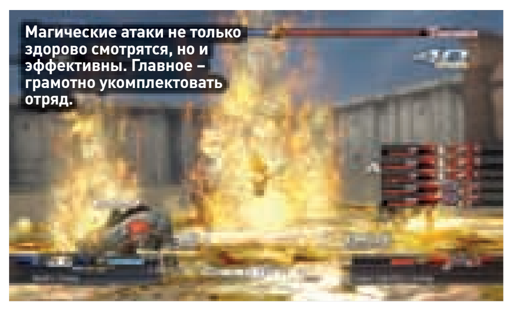
И, кстати, разработчики уже подтвердили, что сюжетная линия будет играть в Halo Wars определяющую роль. То есть мы получим не набор бессвязных миссий, для галочки объединенных общим названием, а самую настоящую Историю с большой буквы, как и полагается во вселенной Halo, поражающую воображение размахом и глубиной. Уже подтверждены не только полноразмерные межмиссионные ролики (дружно вспоминаем Mass Effect), но и «живые» портреты во время самой игры а-ля StarCraft. Обнадеживает? Пока воздержимся от комментариев. Куда как больше радует начало самой первой миссии – блистательный пример филигранного мостика между жанрами в пределах одного игрового бренда.

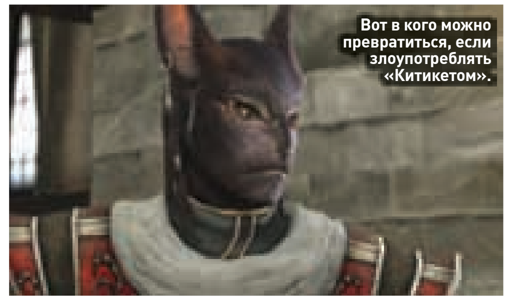
НАЧАЛО

А начинается все с единственного юнита. Юнита зовут сержант Фордж, это умудренный опытом и убеленный

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ РУБАНОВ


Гремучая смесь из архитектурных стилей делает The Last Remnant по-настоящему необычной игрой.


Магические атаки не только здорово смотрятся, но и эффективны. Главное – грамотно укомплектовать отряд.


Вот в кого можно превратиться, если злоупотреблять «Китикетом».



ЖАНР ИГРЫ
JRPG
ИЗДАТЕЛЬ
Square Enix
РАЗРАБОТЧИК
Square Enix
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
na.square-enix.com/remnant

THE LAST REMNANT

ЦЕНИТЕЛЯМ ЭКЗОТИКИ

Последней классической и, главное, приличной JRPG (ролевой игрой с восточным колоритом) на PC, кажется, была Grandia 2 образца 2002 года. С тех пор в царстве мышки и клавиатуры ничего серьезного с буквой J на лбу не появлялось. При таких обстоятельствах желание создателей сериала Final Fantasy выпустить свой свежий проект на персоналках всего на несколько месяцев позже, чем на Xbox 360, и раньше, чем на других консолях, выглядит по меньшей мере экзотично.

От The Last Remnant за полтора километра разит слащавостью и аниме. Персонажи мужского пола щеголяют химической завивкой, таскают на плечах диких размеров сабли, ну а прекрасная половина человечества предпочитает мини и в случае чего невинно хлопает глазами-блюдцами – законы жанра соблюдены.

СТРАННАЯ СКАЗКА

История о могущественных древних монументах хвастается традиционной для японских игр скрупулезной проработкой характеров персонажей. Представь, отдельные личности появляются на экране всего на 5–10 минут, а ты уже сопереживаешь им и считаешь полигональных болванчиков чуть ли не родными.

В бесстрашные герои затесался юноша по имени Раш. Парень ищет свою сестру Ирину, похищенную странным типом для неизвестных целей. Поиски приводят Раша в окрестности городка Атлум, где он встречает сразу несколько единомышленников, готовых по первой просьбе кинуться спасать мир (куда ж без этого) и заодно Ирину.

В The Last Remnant нет огромного свободного мира, как в Oblivion или Fallout 3. Вместо этого по ходу прохождения на карте появляются новые локации. Попасть в одну область из другой получится строго через глобальную карту и никак иначе. Даже в немногочисленных городах и в тех нельзя свободно ориентироваться. Для посещения доступны лишь некоторые районы, отмеченные разработчиками (обязательно рынок, где можно разжиться амуницией, и забегаловка с болтливыми барменами). Общением с местными жителями пренебрегать не советую: часто только у них можно узнать об интереснейших дополнительных квестах.

НЕ КАК У ЛЮДЕЙ

Если искать параллели с представительницами европейской RPG-школы, то структура The Last Remnant больше всего напоминает King's Bounty. То есть для битвы загружается отдельная арена, а от случайного про-


В Square Enix странное понятие о разнообразии – половину игры придется сражаться с гигантскими скорпионами.

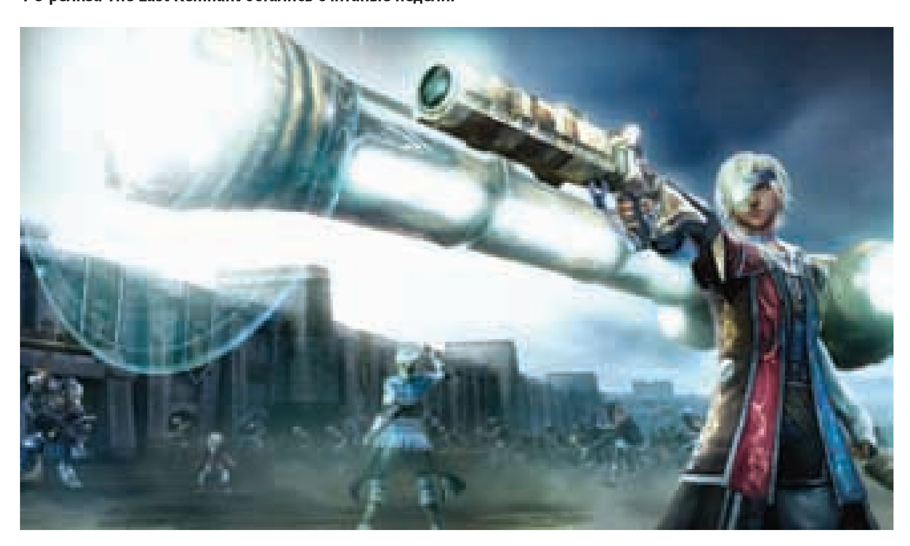

Эффектные атаки здорово поднимают боевой дух союзных отрядов.

ПАМЯТНИКИ СТАРИНЫ

Основной сюжет The Last Remnant пляшет вокруг да около так называемых артефактов – древних устройств и предметов, чей возраст давно перевалил за тысячу лет. Скажем, в центре города Атлум установлен гигантский меч, повышающий боевой дух жителей. В арсенале Давида, правителя Атлума, есть огромная энергетическая пушка. А один вид каменного дракона размером с целую гору в одном из поселений так и вовсе напрочь сносит и без того подтекающую крышу.

Из-за старинных памятников окрестности то и дело сотрясают жестокие войны. И это несмотря на то, что артефакты подвластны только избранным. Перед событиями The Last Remnant, как ты уже догадался, как раз нашелся один злыдень в капюшоне, желающий подчинить себе силу древних. Именно для осуществления своего мерзкого замысла ему понадобилась сестра главного героя.

В мире игры восемь городов, и в каждом есть собственные артефакты. Антиквариат наделен явными и скрытыми свойствами. Явные обычно мирные: тот же дракон выполняет функции ирригационной системы. А вот про скрытые мы тебе ничегошеньки не скажем, иначе играть потом будет совсем не интересно. Тем более до PC-релиза The Last Remnant остались считаные недели.



тивника всегда можно благоразумно убежать.

Механика сражений, правда, аналогов не имеет. Для ролевой игры драки нетипично масштабны. Войска дробятся на отряды, в которых числится до пяти бойцов. Самостоятельно перемещать отряды нельзя, можно указывать типы построения, атаки и конечную цель. Иногда непосредственно во время нападения требуется последовательно нажать несколько кнопок – тогда боец нанесет противнику критический урон. Успешные выпады повышают общую мораль соратников и способствуют максимально быстрой и безболезненной победе. За всем этим весело наблюдать первую пару часов. Затем затянутый процесс начинает утомлять.

КОМОМ, БЛИН

Главные претензии, тем не менее, не к чрезмерному занудству The Last Remnant, а к технической реализации. Звучит парадоксально, но творение Square Enix оказалось одной из самых задумчивых ролевых игр для приставок. Миллисекундные замирания картинки заметны минимум раз по десять за минуту: процессу не мешает, зато сильно портит впечатление и не дает в полной мере окунуться в сказку.

Перед тем как боец выполнит особо зрелищную атаку, картинка вообще застывает на целые секунды, что со временем начинает не по-детски раздражать. К тому же текстуры подгружаются очень медленно и перед битвами под ногами героев некоторое время стелется причудливая размазня. Не помогает даже установка игры на жесткий диск приставки. Тормозов, конечно, становится поменьше, а вот проблема с текстурами остается. Грустно, грустно, друзья, ведь The Last Remnant не использует возможности движка Unreal 3 даже наполовину. Модельки и спецэффекты выглядят прилично, зато с детализацией окружения беда. Большинство сражений происходит на фоне голых стен или пустынных холмиков. Надоедливая надпись Loading при этом мелькает на экране с потрясающей частотой.

ВЕРИМ?

Японцы клятвенно обещают реабилитироваться в компьютерной версии. И, судя по всему, это у них получается. Сценки, которые мы видели именно на PC, проигрываются идеально плавно, загрузки происходят гораздо быстрее. Речь, к слову, идет не о Hi-end-системах, а о средних по современным меркам машинах. Ситуация, в общем, идет к тому, что The Last Remnant выйдет в виде не просто очередного приставочного порта, а как доработанная и улучшенная версия. **PG**

НОВОСТИ

ВЫШЛО ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ GTA4

С 17 февраля владельцы приставки Xbox 360 за 20 долларов могут выкачать из интернет-сервиса Xbox LiVE первое из двух обещанных дополнений для GTA4. Добавка под названием The Lost and Damned рассказывает историю нового главного героя – Джонни Клебица, бесшабашного байкера из банды The Lost.

Rockstar, по сути, выпустила полноценную игру на движке GTA4: с новыми транспортными средствами, музыкой, персонажами и системой контрольных точек, которой так не хватало оригиналу. Действие разворачивается в хорошо знакомом тебе Либерти-Сити, а прохождение занимает никак не меньше 15 часов. Некоторые миссии продолжения пересекаются с событиями оригинала. Так, в сюжетных роликах замечены Нико и Плейбой Икс.

В мультиплеере появилось немало новых режимов. Например, забава под названием Witness Protection, где одна команда защищает, а вторая, наоборот, пытается устранить важного свидетеля.

Пока дополнение доступно эксклюзивно для Xbox 360, но надолго ли?

САМАЯ ЗВЕЗДАТАЯ

Консольная Star Wars: The Force Unleashed продемонстрировала самые скоростные продажи среди игрушек по Star Wars. За какие-то пять месяцев «звездный» экшен разошелся тиражом почти в 6 миллионов копий.

Наиболее удачной для саги о тайном ученике Дарта Вейдера стала первая неделя продаж – в эти дни фанаты расхватали около 1.5 миллиона коробок.

Недавно для The Force Unleashed вышло загружаемое дополнение, а вторая часть лишь вопрос времени. Кто знает, может и PC что-нибудь перепадет?

CRYTEK ПРИСМАТРИВАЕТСЯ К КОНСОЛЯМ

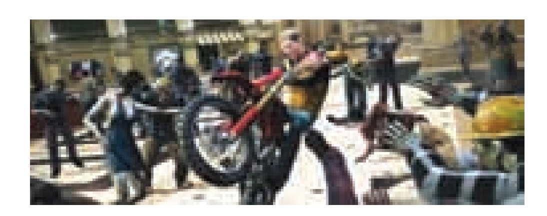
Недавно компания Crytek со всеми потрохами купила студию Free Radical. Как выяснилось, неспроста. Оказывается, «радикалы» помогут создателям Far Cry и Crysis выйти на консольный рынок. В обозримом будущем, скорее всего, состоятся анонсы сразу нескольких приставочных проектов на CryENGINE 2. Crytek давно грозилась завязать с PC-эксклюзивами. Разработчиков не устраивают относительно скромные продажи их хитов, серьезно подпорченные пиратами.

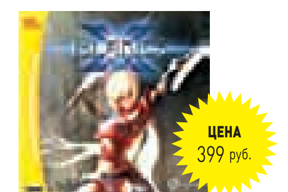
СГОВОРЧИВЫЕ СИКВЕЛЫ

Недавно стало известно, что сиквелы сразу двух громких консольных хитов появятся и на персональных компьютерах. Приятная, надо сказать, тенденция!

Сначала о желании выпустить на PC продолжение комедийного боевика Battlefield: Bad Company 2 заявила Digital Illusion. Игра должна появиться в продаже до конца весны 2009 года. Оригинальная Bad Company вышла в 2008 году и порадовала поклонников Battlefield отменным сюжетом в стиле «Плохих парней».

Пример оказался заразительным, и буквально через неделю Capcom рассказала о том, что зомби-хоррор Dead Rising 2 тоже посетит «персоналки». Действие игрушки переместится из огромного супермаркета в вымышленный аналог Лас-Вегаса. О судьбе первых частей обоих экшенов ничего неизвестно. Вполне возможно, что оригинальные Bad Company и Dead Rising наконец-таки выйдут на PC. Ради рекламы.





ЖАНР
Action
РАЗРАБОТЧИК
Gaijin Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ
TopWare Interactive
ЛОКАЛИЗАТОР
1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
games.1c.ru/x_blades/

X-BLADES

Не удивлюсь, если найдутся среди поклонников жанра «слэшер» люди, которые при игре в Devil May Cry испытывают смутное беспокойство из-за необходимости ежесекундно любоваться танцами с саблями в исполнении андрогенного юноши, облаченного в странный кожаный плащ, который по степени нелепости может соперничать разве что с божественно-комедийным именем героя – Данте.
Отечественная монстрошинковалка X-Blades напрочь лишена этого сомнительного элемента. Здесь в роли истребителя сатанячьих орд выступает сексапильная голубоглазая блондинка, и, надо признать, наблюдать за ее телодвижениями на экране стократ приятнее.
Не удивляйся, если игра вдруг покажется тебе знакомой: в девичестве разработка российской команды Gaijin Ent. носила имя «Ониблэйд» и успела покорить немало геймерских сердец (среди которых, возможно, и твое) на территории бывшего СССР. Миловидная стрелялка-рубилка приглянулась и кое-кому на чужбине, в результате чего успешно сосватала не сильно богатого, но доброго западного издателя SouthPeak Games, получила прописку на консоли Xbox 360, затем вернулась в родные PC-пенаты и теперь улыбается тебе с прилавка новой красочной обложкой, пряча под ней в общем-то ту же самую начинку.
Бороться с нечистью японская девушка по имени Аюми предпочитает с помощью двух верных ганблэйдов (кажется, так у поклонников аниме принято называть огнестрельные мечи), лихой акробатики и почему-то практически без одежды. Последний факт во многом объясняет повышенное внимание огромного количества мерзавцев к не очень скромной персоне Аюми. Гигантские пауки-мутанты, вооруженные клинками люди-крокодилы, летающие призраки, состоящие из дыма и тряпок, а также другие жаждущие близкого общения граждане волна за волной обрушиваются на бедную девушку, получают достойный отпор и тут же расстаются с перспективой дожить до пенсии. Их души отправляются в специальную копилку (счетчик вверху справа) и являются валютой, на которую можно в ходе игры приобретать различные суперумения, от банального файербола до возможности заморозить противника или даже устроить всему условно живому маленький локальный армагеддец.
Сражения сопровождаются обязательными для жанра спецэффектами: яркие всполохи пламени, вспышки выстрелов, фонтаны крови и еще тысяча разнообразных сверкалок и блестелок являют собой бесконечный калейдоскоп, от которого у человека неподготовленного через некоторое время может начать кружиться голова.
Также в игре есть два момента, которые раздражают до зубовного скрежета уже бывалого PC-бойца: сбивающий с толку интерфейс меню с консольными клавишами и консольное же автоприцеливание. Последнее особенно досаждает во время напряженных схваток с боссами: мелкомастная шелупонь вечно «уводит» прицел от убергада и мешает как следует покарать того тщательно сберегаемыми файерболами. Но это, впрочем, придирки: если ты поклонник жесткого безостановочного «рубилова» или же большой ценитель рисованных кавайных девушек (а тем более если и то и другое), игра определенно придется тебе по вкусу.







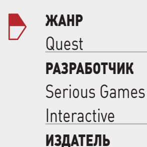



ЖАНР
Family/logic
РАЗРАБОТЧИК
2D Boy
ИЗДАТЕЛЬ
2D Boy
ЛОКАЛИЗАТОР
Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
ru.akella.com/Game.aspx?id=2150

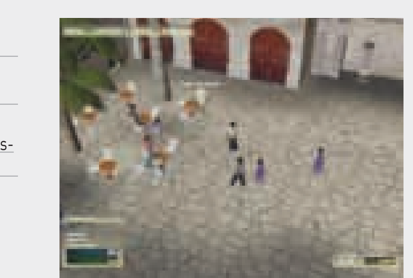
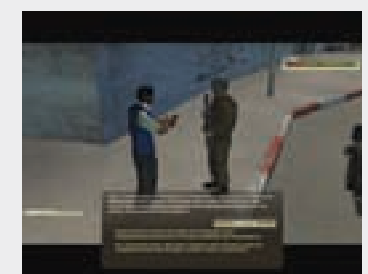



WORLD OF GOO: КОРПОРАЦИЯ ГУУ!

На смену «Тетрису», Lines, Yeti Sports и «Зуме» явился новый Король Маленьких Игр и Маэстро Офисного Таймкиллинга, и имя ему World of Goo.
На всякий случай напоминаю: тебе необходимо переправить некоторое количество липких разноцветных шариков в специальную трубу. Для этого надо строить из них же хитрые архитектурные композиции, которые совершенно не желают быть устойчивыми и готовы рухнуть в самый неподходящий момент, подчиняясь перенесенным в игру из школьных учебников законам физики, а также нигде не записанным, но от этого не менее реальным законам подлости. Игра не знает компромиссов: под маской казуальной простоты прячется поистине хардкорный механизм, который с полпинка будит в игроке усыпленную мэйнстримовым «попкормом» жажду соревнования.
Если же ты в силу каких-то странных или трагичных обстоятельств (на время впадал в кому; летал с экспедицией на Уран) узнаешь о лучшей инди-игре прошлого года только сейчас, не спеши качать ее постыдным образом из торрентов. Компания «Акелла» отлично потрудилась и специально для тебя выпустила русскую версию шедевра от 2D Boy, и теперь ты почти наверняка сможешь приобрести ее в ближайшем от дома компьютерном магазине (если, конечно, твои более расторопные товарищи не опередили тебя и не расхватали весь тираж в первый же день поступления).

ЖАНР
Quest
РАЗРАБОТЧИК
Serious Games Interactive
ИЗДАТЕЛЬ
Serious Games Interactive
ЛОКАЛИЗАТОР
1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
games.1c.ru/gc_palestine/

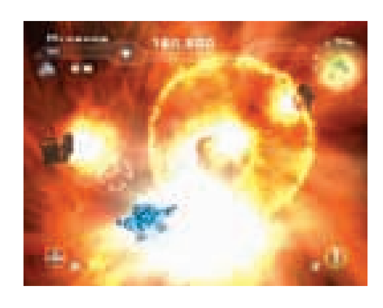
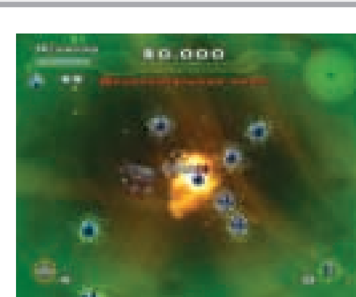



«РЕПОРТЕРЫ БЕЗ ГРАНИЦ: ПАЛЕСТИНА»

Игра «Репортеры без границ: Палестина» – недавно вышедшая локализация продукта, на Западе известного под названием Global Conflict: Palestine. Это в некотором роде симулятор журналиста, работающего в зоне вооруженного противостояния на Ближнем Востоке. Игроку отводится роль репортера-новичка, который прибывает в раздираемый арабско-израильским конфликтом Иерусалим с целью собрать информацию и составить репортаж с места событий.
Тебе придется брать интервью у военных, принадлежащих к обеим сторонам конфликта, отмечать в диалогах нужные для газетной статьи цитаты, отсылать материалы в редакцию, выполнять поручения мирных граждан. В основу положена знакомая по адвенчурам диалоговая система, и разобраться, что говорить в той или иной ситуации, чтобы «выжать» нужные данные до последней капли, достаточно просто.
Честно говоря, запустив игру, сложно поверить, что она была выпущена два года назад: за сомнительный внешний вид можно смело накидывать лет семь. Примитивная изометрия и натыканные повсюду корявенькие «буратины» заставляют брезгливо поморщиться даже самых толерантных тружеников мыши и клавиатуры.
«Палестина» способна увлечь ненадолго, но лишь при условии, что тебе действительно интересно немного узнать о том, чем может заниматься журналист-фрилансер, работающий в одной из «горячих точек».




ЖАНР
Arcada
РАЗРАБОТЧИК
Playlogic Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ
Playlogic Entertainment
ЛОКАЛИЗАТОР
1C Snowball Studios
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
games.1c.ru/star-hawks/

«ЗВЕЗДНЫЕ ЯСТРЕБЫ. ОПЕРАЦИЯ “ВОЗМЕЗДИЕ”»

«Звездные ястребы» – старомодная, немножко неопрятная, но по-своему обаятельная космическая «стрелялка» в ностальгическом жанре shoot'em up, перебравшаяся на PC с первой Xbox, где она появилась в 2006 году под кличкой Xyanide.
Ты становишься пилотом маленького, но гордого кораблика, твоя цель – в одиночку победить... Впрочем, имеет ли значение, какое вселенское зло опять выдумали сценаристы? Полчищами истребляя таких же стальных насекомых, ты собираешь выпадающие из них бонусы и время от времени вступаешь в схватку с традиционным боссом, венчающим финал каждого из 15 уровней, – знакомый затягивающий процесс. Трехмерность же здесь условная: психоделическое пространство несется мимо тебя, и твой несчастный кораблик способен только вращаться вокруг своей оси, обеспечивая пилоту панорамный обзор, да плавно скользить по двухмерной плоскости экрана, уворачиваясь от вражеских выстрелов и периодических метеоритных бомбардировок.
Игра точно вызовет сентиментальные чувства у игроков постарше, знакомых еще с великолепными Galaxian, Biohazard Battle и Thunder Force; великими произведениями игроискусства из тех блаженных времен, когда основной преградой были даже не тучи отовсюду прущих инопланетных созданий или поражающие воображение боссы, а собственные уставшие от напряжения пальцы.

ТЕКСТ: КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ



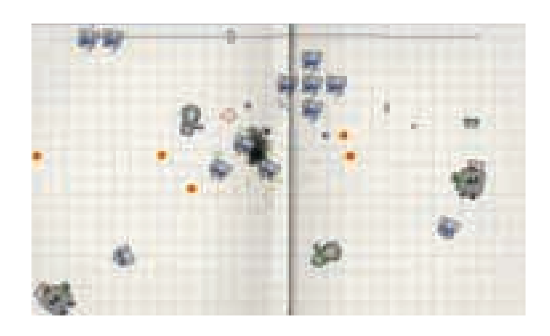


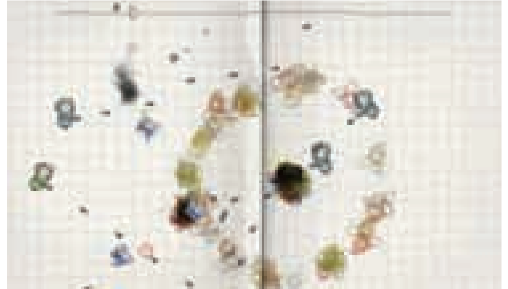
Brainpipe

01

WWW.SHRAPNELGAMES.COM

Происходящее в Brainpipe отдаленно напоминает трехмерные вставки в сериале про доктора Хауса – мы в роли дистанционно управляемого глазного яблока (авторы игры на них определенно помешаны) летим по неоновым кровеносным сосудам мозга (!), собирая шарики со схемами ДНК, которые и не схемы, и не ДНК вовсе. Игра ведется на выживание: путь утыкан препятствиями вроде зловещих зеленых отростков, которые ни в коем случае нельзя задевать – иначе привет. Притом что скорость безумного путешествия постоянно растет, а дерзких фиолетовых кружков и непонятных оранжевых палочек становится все больше. Игра ведется на очки и в общем-то имеет смысл только благодаря двум вещам: диковатой графике и пугающе аутентичному звуку, который уже номинировали на Independent Games Festival 2009 и явно не за красивые глаза. Но разработчики (Shrapnel games), кажется, сами не до конца понимают, чего хотят, – официальный сайт пестрит заявлениями: «Ни в коем случае не играйте в Brainpipe, она пожрет ваш мозг» или «Brainpipe – это зло! Не позволяйте играть в нее своим детям», а в перечислениях достоинств игры указаны «бросающие в дрожь кнопки в главном меню» (они тоже в виде глазных яблок и вращаются). С другой стороны, все эти дурачества можно и простить, еще пару раз пролететь по тернистым каналам сознания и на всякий случай порадоваться, что у тебя все в порядке с головой.





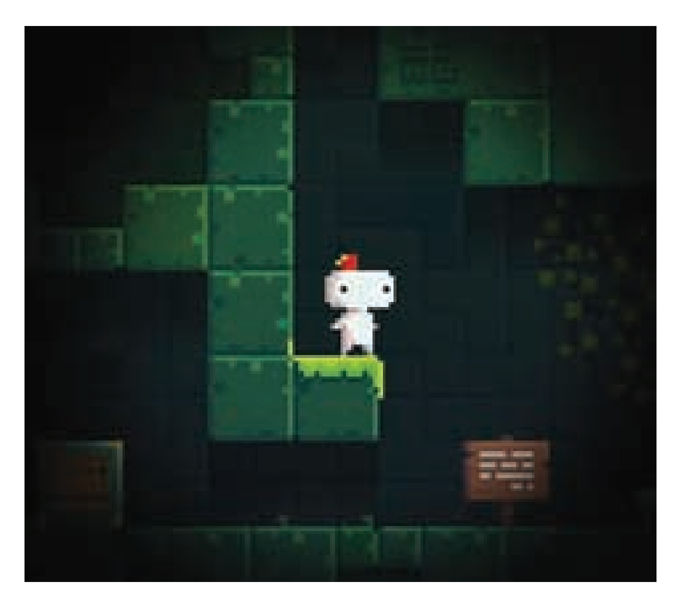


Choke on my Groundhog, YOU BASTARD ROBOTS

02

WWW.KLOONIGAMES.COM/BLOG/GAMES/CHOKE-ON-MY-GROUNDHOG-YOU-BASTARD-ROBOT

Игра с невыносимо прекрасным названием Choke on my Groundhog, YOU BASTARD ROBOTS сделана уже заочно обожаемой нами Kloonigames (см. нежную рецензию на Crayon Physix Deluxe в прошлом номере «PC ИГР»), которая, в свою очередь, – человек и пароход Петри Пурхо (Petri Purho) и его воображаемые друзья. Итак, в игре YOU BASTARD ROBOTS действие происходит на развороте школьной тетрадки. Кто из нас в детстве не рисовал на полях могучих роботов, призванных поработить всю планету и устроить, что называется, Metal Forge Dominion? Так вот, они поработили и устроили. На помощь человечеству высылается космический капитан в аутентичном скафандре, который без вопросов последний герой боевика и должен немедленно всех спасти. Вроде бы ура. Но роботов много, слишком много – и рано или поздно наш отважный герой погибнет, захватив с собой пару десятков космических ублюдков. Но «гейм овер» не наступит – в дело вступает чудесное название игры, которое буквально переводится как «Подавитесь моим сурком, ГРЕБАНЫЕ РОБОТЫ». Дело тут в том, что после смерти персонажа-космонавта YOU BASTARD ROBOTS устраивает локальный «день сурка», совсем как в кинофильме с Биллом Мюрэйем, но с одним тонким отличием. Ты возвращаешься назад во времени и с новыми силами начинаешь отстреливать механических подонков – а рядом вовсю старается твой «клон» из прошлого. Который обязательно погибнет, даже если в последний момент спасти бедолагу – ведь ему предопределено было умереть. Чем больше смертей и пространственно-временных клонов – тем веселее и запутаннее становится играть. Когда экран разрывают десятки взрывов, по экрану носится какое-то дикое количество стреляющих космонавтов, а роботы прут и прут, появляется острое чувство непонимания, почему эта игра до сих пор не продается за деньги в магазинах. Пусть даже деньги будут электрическими, а магазины онлайновыми.





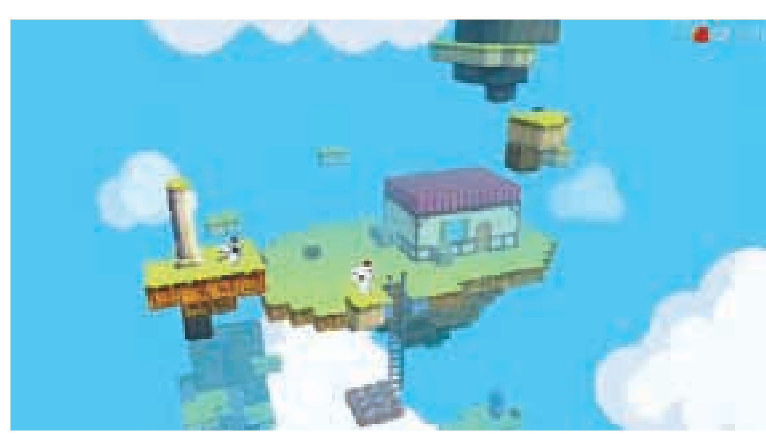
Fez



WWW.KOKOROMI.ORG

Fez, или феска, – головной убор у мусульман, который мы часто по ошибке называем тюбетейкой. В одноименной игре такую ярко-красную феску носит маленькая кавайная киса, призванная (наверное) спасти мир от других кавайных кис, которые такие тюбетейки не носят. Оно, конечно, правильно – у вражеских котов черные повязки на глазах, и ведут они себя неадекватно (раздавая игроку подсказки направо и налево, например), а от спасения мира постоянно отвлекает сбор розовых штуковин, которые здесь вместо монеток. Все это подозрительно похоже на Super Mario Brothers, аккуратно перерисованную мастерами пиксель-арта, канадской арт-группировки Kokoromi, за одним исключением. Fez – представитель редкого жанра 2D/3D-платформеров, который выгодно отличается от остальных 2D/3D-платформеров (Crush, Super Paper Mario на PSP и Wii соответственно) патентованной графической технологией под названием «трикселi». «Это такие воксели с уникальным алгоритмом триангуляции – пытаются объяснить канадцы, – сцена рендерится в полном 3D, но тексели выглядят двухмерными, а ось Z – девальвируется». Да, нам тоже ничего не понятно, но звучит круто. Fez делается уже очень долго, регулярно вызывая праведный восторг у журналистов на выставках вроде GDC (люди нервно и часто дышат, заикаются и пишут обзоры с заголовками Near orgasmic). При том, что пока даже точно не известно, на какой именно платформе игра увидит свет, Fez уже успели окрестить вселенским откровением и метким званием The Best Game I Have Never Played. И надо сказать, не так уж и зазря – скриншоты, конечно, не передают всей красоты, но в движении выглядит все это очень-очень заманчиво. А турецких кис можно и стерпеть – они ни в чем не виноваты.









ПРОФАЙЛ АВТОРА:
Максим Михеенко (в переводе с древнекитайского «постигающий искусство компьютерной кисти») работает над отечественными и зарубежными проектами в качестве художника по текстурам и окружению. Ведущий рубрики «Мастер Лоуполи». Вместе с Фредом Хулквистом (Fredrik Hultqvist), идеологом и автором Dominance War, принимал участие в продвижении и разработке Dominance War III. В данный момент свои усилия направляет на то, чтобы сделать CGTalk.ru` MAGIC Next-Gen и Dominance War IV такими, какими хотели бы их видеть художники во всем мире. Обожает любимую девушку, панд, море и все, что связано с потертыми заржавевшими текстурами. Очень ждет выхода игры Damnation.

МАСТЕР ЛОУ ПОЛИ

ТЕКСТ: МАКСИМ МИХЕЕНКО

СВИТОК ШЕСТОЙ

Мудрость гласит:
Черновые скетчи очень важны на первых этапах разработки игры. Рисуй их как можно больше, разных, пытаясь уловить желаемый визуальный вид. Гораздо проще нарисовать дюжину скетчей в PhotoShop, нежели потом переделывать модели и текстуры уже в полностью созданных игровых уровнях!

Конкурс цифрового искусства CGTalk.ru` MAGIC Next-Gen доказал, что в родном отечестве живет огромное количество компьютерных талантов! Люди хотят и могут создавать невероятные миры, потрясающих персонажей и удивительные истории – уверен, каждый из финалистов вложит свою душу в будущие игровые проекты, а нас всех еще ожидают прекрасные проекты, сделанные в России, на Украине и в Белоруссии. Да такие, что не грех показать матерым профессионалам.
В данном выпуске «Мастера» мы расскажем о самых интересных опытах выращивания героев в домашних условиях, а также прочитаем о британском стиле создания графики для игры PURE от самих разработчиков. Он пригодится тебе уже совсем скоро – грядут четвертые Олимпийские игры для художников Dominance War IV. Где победа, как мы уже не раз говорили, – это верный шанс получить работу в любой игровой студии мира!
В следующем номере тебя ждет роскошный материал об арте из ожидаемой Disciples 3 и интересный экспортный продукт из Штатов – статья о том, как создавались боги в игре Криса Тейлора Demigod (Gas Powered Games).

PURE: БРИТАНСКАЯ ГОНЧАЯ

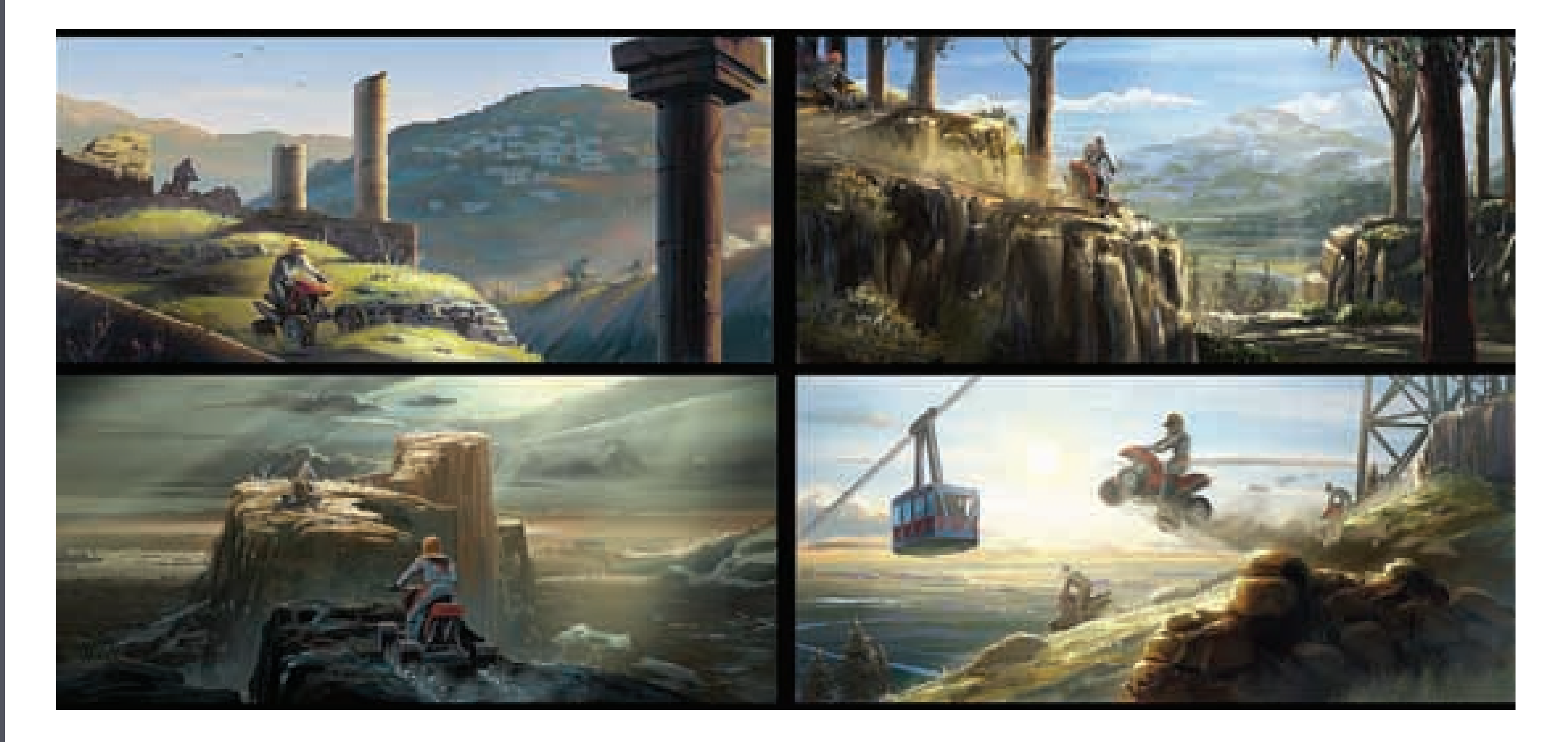
Одним из главных игровых откровений прошлого года по праву является английская PURE от Black Rock Studios. Игра буквально взорвала жанр аркадных гонок, привнеся поток свежих идей и нескончаемый драйв в слегка застоявшийся жанр. Разумеется, все это было бы невозможно без роскошного визуального ряда.
Марк Кноулс-ли (Mark Knowles-lee) – ведущий технический специалист по графике на проекте PURE. По нашей просьбе Марк рассказал русским поклонникам игры (коих, судя по письмам и обсуждениям на форуме, немало) о том, как специалисты студии придумали и воплотили в жизнь великолепный внешний вид игры, отразив в нем первозданную красоту живой природы и бешеный драйв игрового процесса и при этом заставив все это бегать на средней по сегодняшним меркам машине со скоростью 60 кадров в секунду! Наверняка при создании графики британцы использовали немало хитростей.

КОНЦЕПТ КАК НАШЕ ВСЕ

Разработка окружающей среды и визуального стиля стартовала с самого начала планирования игры. Помню, что одной из главных черт, которую мы хотели привнести в PURE, была бескрайняя линия горизонта (ну хорошо, хорошо, просто уходящая далеко-далеко). На скриншотах и в игре ясно видно открытое пространство и свободный мир – это то, чего мы хотели добиться еще во время создания первых скетчей. Конечно, в игре это своего рода обман – весь процесс у нас сосредоточен на арене площадью не более 2 километров, но благодаря таланту наших художников по окружению, с какой точки уровня ты бы ни посмотрел, создается ощущение, что это не просто уровень из игры, а настоящий кусочек цельного мира без конца и края!
Увидев игру на стадии препродакшена после десятков скетчей и концептов, мы поняли, в каком направлении стоит совершенствовать движок игры и к чему стремиться при разработке арта.

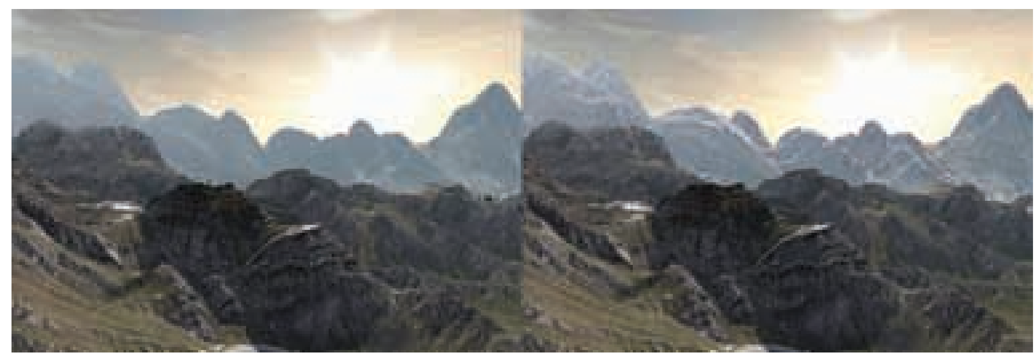


Этот скетч, по словам Марка, наиболее четко выявил главную изюминку игры еще на стадии препродакшена: бескрайняя свобода полетов над дивными уголками природы! И это, заметь, за месяцы до начала работ непосредственно в средствах трехмерного моделирования и в движке.

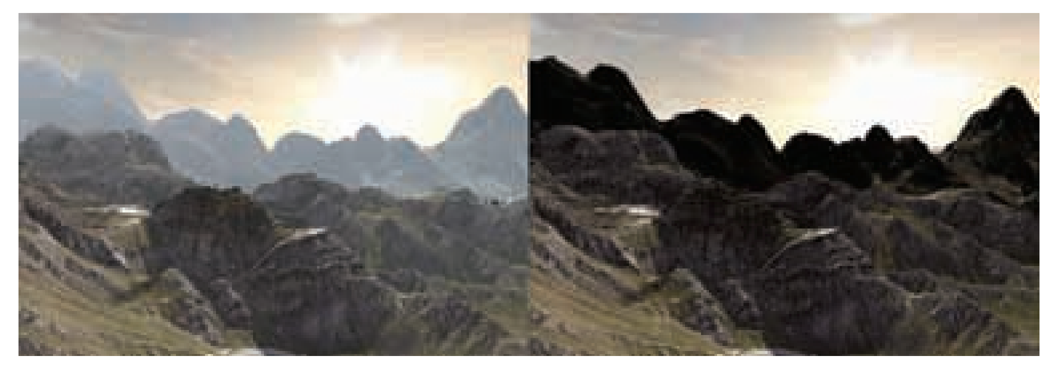


ГЕНЕРИРУЕМ ЛАНДШАФТ В ОФИСНЫХ УСЛОВИЯХ

В игре весь ландшафт между зоной игрового процесса и горизонтом создан с помощью генерируемых процедурных алгоритмов, основанных на данных эрозии реального мира. Мы использовали утилиту Worldmachine в качестве главного средства для создания потрясающей реалистичной эрозии поверхностей. Далее оставалось только дело техники – мы запекли сверхдетализированную геометрию и освещение с помощью внутренних разработок студии и на основе этих данных создали низкополигональные LOD (Level of Details – уровни детализации) для вставки в игру. Но это только полдела – нужно было добиться ощущения того, что огромные горные массивы действительно стоят где-то там, за горизонтом. И что они имеют очень сложную геометрическую форму, а вовсе не выглядят плоскими натянутыми текстурами. Применение стандартного линейного тумана не дало нам подходящего результата, и, лишь обратившись за помощью к нашим программистам, мы получили специализированный симулятор по управлению атмосферой! С помощью данной утилиты мы могли легко и удобно настраивать живую атмосферу открытой местности, не прибегая к аспирину каждые три секунды. В результате мы смогли расширить линию горизонта на 4000 квадратных километров! Но особенно мы беспокоились о том, насколько интересно игроку будет гонять на построенных уровнях и насколько он будет свободно себя чувствовать в рамках наших технологических ограничений. Для того чтобы сэкономить время и развязать себе руки в доведении ландшафта, нам пришлось очень активно использовать технологию карт высот (Height map). Главной рабочей лошадкой в результате стал наш собственный редактор уровней и специализированные утилиты для создания детализированных высотных карт всевозможных гор, сложных поверхностей и т.п.



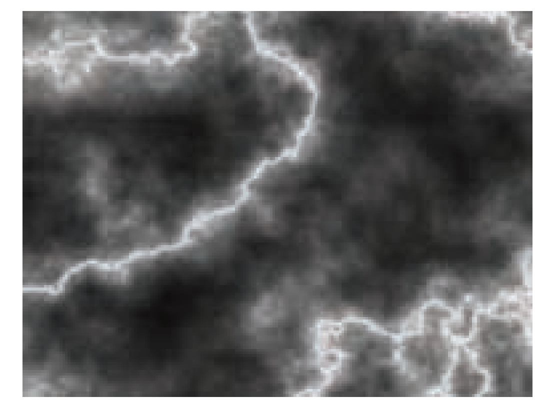
Сложная на первый взгляд форма горного ряда на самом деле устроена довольно простой геометрической сеткой. Но именно в этом и заключаются настоящие фокусы игровых художников!



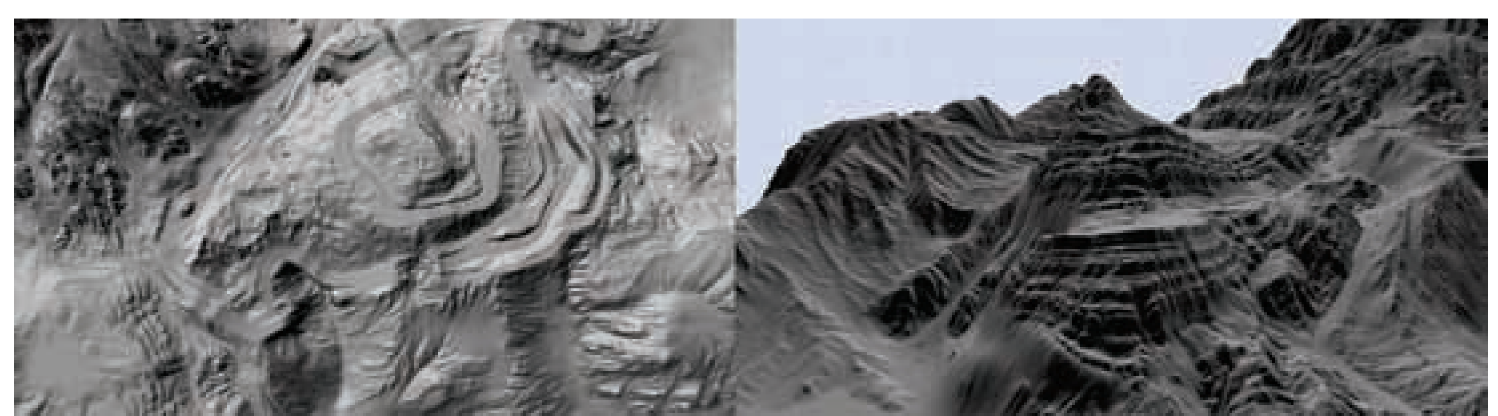
Слева горная гряда с примененным продвинутым освещением, справа – без. Разница, что называется, налицо.

Как итог – в игре ты можешь видеть всевозможные горы, ущелья, холмы, впадины… Одним словом, все, что создала природа за тысячелетия. Порой дух захватывает – особенно когда ты разгоняешься с горы на высоте 50 метров над уровнем моря и перед тобой предстают потрясающие виды.

Впрочем, думая сейчас о наших будущих разработках, мы понимаем, что нуждаемся в более совершенном инструменте. Лучшим решением теперь нам кажется включить в производственный процесс средства цифрового скульптинга вроде Zbrush и Modo – они позволят достичь гораздо большей глубины и точности нам.



Так, к примеру, выглядит еще не самая детальная карта высот (Height map).



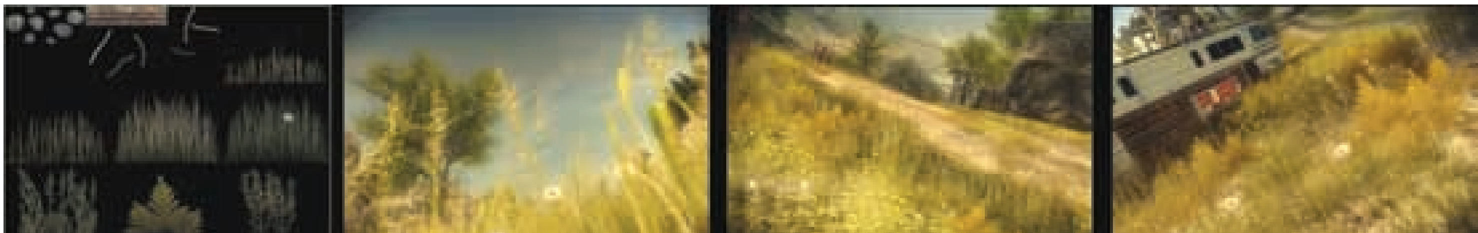
С помощью современных технологий художники и дизайнеры Black Rock смогли воссоздать такие потрясающие по детализации просторы на среднестатистическом PC.

ПОСТРОИТЬ ДОМ. ПОСАДИТЬ ДЕРЕВО

Не менее тяжелой задачей для наших программистов и художников было воссоздание реалистичной растительности. Да, мы добились очень детализированных горных ландшафтов, но без зеленой травы и лесных массивов все это казалось мертвым и абсолютно неинтересным. Леса, кусты и кустики, травка – все это должно присутствовать на уровнях просто в невероятных количествах, чтобы игрок верил, что перед ним живые британские луга или, скажем, нормандский лес. Но расставить на уровнях «честные», полностью смоделированные деревья и рассчитывать при этом на стабильные 60 кадров в секунду просто невозможно. Поэтому нам приходилось хитрить по максимуму – мы использовали в основном очень простую геометрию, на которую накладывали максимально качественные, фотореалистичные текстуры деревьев и травы. В ходе работы возникла уйма всевозможных проблем – от размытых или, наоборот, излишне резких пиксельных границ альфа-канала вплоть до качества теней, отбрасываемых от «нечестной» растительности. Но, к счастью, в нашей студии были хорошие программисты и не менее талантливые художники, и в результате совместными усилиями мы достигли в конце концов крайне приличного результата на экране. Судя по последующим фокус-тестам, мало кто из бета-тестеров догадывался, насколько изящно и хитро на самом деле построены наши игровые уровни. Люди, далекие от разработки игр, верили в то, что это действительно живая природа, а не набор из полигонов и текстур. И это самое главное.

ОЧЕНЬ ДАЛЕКО | ДАЛЕКО | СРЕДНЕ | БЛИЗКО | СОВСЕМ БЛИЗКО

Чем дальше в лес, тем проще деревья! Дэвид Копперфилд позавидовал бы такой изысканной хитрости. Но именно так можно достичь роскошной картинки и не превратить игровой процесс в слайд-шоу.

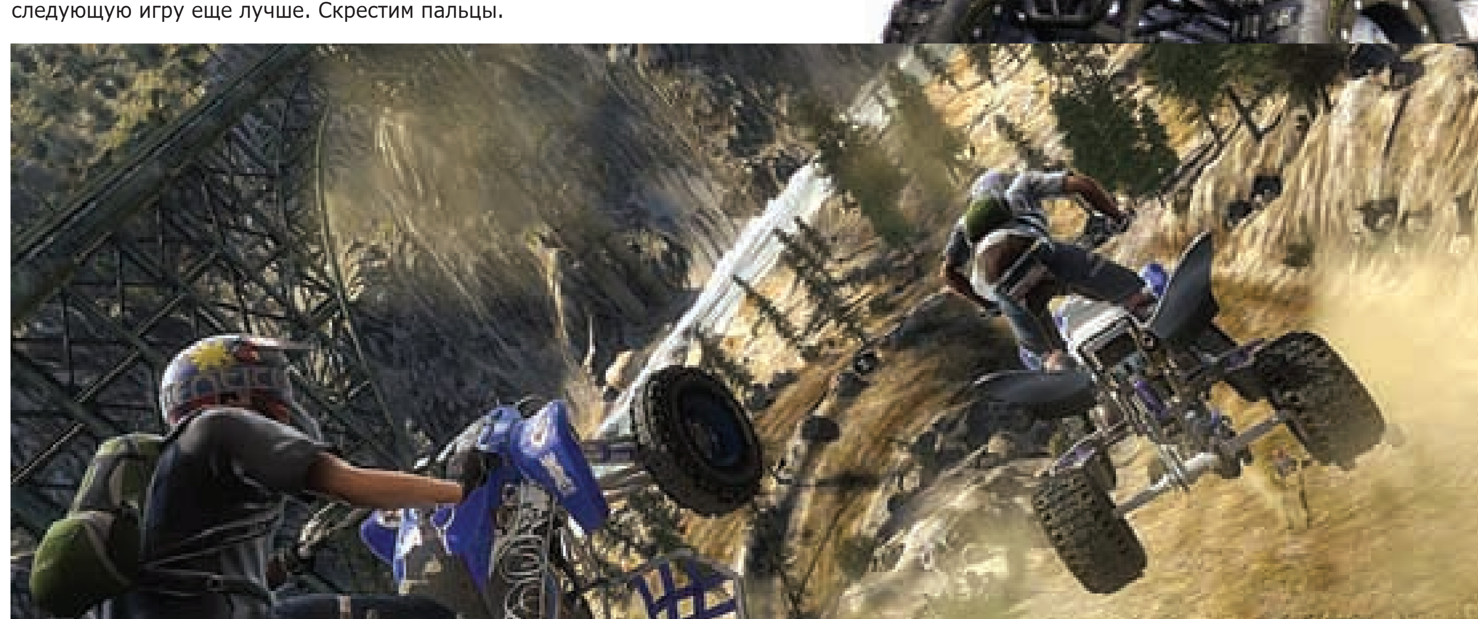


Слева представлены текстуры травы, основанные на фотографиях и ручной доводке в PhotoShop. Справа – несколько real-time-скриншотов уже из игры. Травка-то как настоящая.



СВОБОДА ДВИЖЕНИЯ

В данном материале мы рассмотрели лишь некоторые из трюков и хитростей, используемых при создании реалистичной окружающей среды в PURE. Марк и команда Black Rock Studio от всей души желают российским геймерам увлекательных путешествий по локациям игры, да так, чтобы почувствовать настоящую свободу, дуновение ветра и свежесть росы наутро! Но вместе с этим внимательно приглядись в игре – ведь теперь ты представляешь, какой ценой на самом деле далась такая картинка. Создать из сотен тысяч полигонов реалистичный лесной массив вовсе не сложно, но сделать так, чтобы даже сотня треугольников выглядела на экране как настоящий лес, – вот это настоящее искусство.
Марк писал данные строки в тот момент, когда стало известно, что PURE завоевала огромное количество наград среди профильной прессы и достойно была встречена игроками всего мира! Как он признался, разработка игры стала невероятным испытанием для каждого из команды, и сейчас они полны сил сделать следующую игру еще лучше. Скрестим пальцы.



CGTALK.RU` MAGIC NEXT-GEN 2008: ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ЦИФРОВАЯ МАГИЯ

Дебютный конкурс магии цифрового искусства завершен. На небосклоне отечественной индустрии зажглись новые звездочки, а мы с тобой получили множество прекрасных историй, удивительных персонажей и – подробных уроков и примеров по созданию современной графики для компьютерных и видеоигр.
Задуманный как подготовительный этап отечественной сборной к главному мировому событию в области арт-соревнований – Олимпийским играм для художников Dominance War (ищи чуть ниже подробности), он, как это часто бывает, перерос сам себя. Для более чем двух сотен конкурсантов, двух десятков судей со всего мира и нескольких десятков тысяч зрителей он стал настоящей отдушиной в холодные осенние и зимние вечера, когда настоящее вдохновленное творчество заменило (или дополнило!) просмотр телевизора или сражения в новейшие игры. За окном бушевала метель и стояли холода, а художники, сидя в уютном кресле, за чашечкой кофе размышляли, как могли бы выглядеть в нашем времени герои сказок из далекого детства. Именно этому и была посвящена тема конкурса – нужно было представить персонажа из легенд, мифов и сказок прошлого в виде героя нашей современности. Хорошенько подумать, представить и – изобразить свое собственное видение, как жил бы, в чем ходил, чем занимался и о чем мечтал в 2008 году знакомый еще с детства Кощей Бессмертный, или, быть может, отважный Ахиллес, или, чем черт не шутит, прекрасная и трагичная Ио. Конкурсантам было представлено обширное поле для творчества, а финальный результат нужно было создать либо в полном трехмерье (с помощью программ трехмерного моделирования: 3ds Max, Maya, Zbrush и аналогов), либо в виде двухмерной иллюстрации с помощью любого средства изобразительного искусства (будь это знаменитый Adobe PhotoShop, Painter или настоящие краски и холст!). На работу было выделено полтора месяца, а призовой фонд составил свыше 70 тысяч рублей, профессиональные планшеты Wacom Intuos3 и Bamboo Fun, коробки с игрой «King`s Bounty: Легенда о рыцаре», лицензии на программы цифрового скульптинга 3D-Coat, фирменные футболки от Cats Who Play и экземпляры профессионального издания о кино и спецэффектах Cinefex.

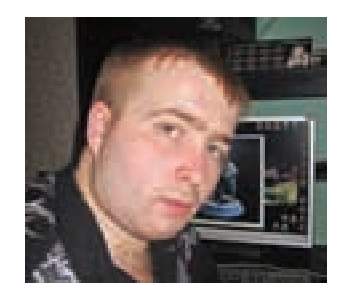
ПОБЕДИТЕЛИ CGTALK.RU` MAGIC NEXT-GEN 2008

Судейская коллегия, состоящая из профессиональных арт-директоров крупных игровых студий, фрилансеров и опытных художников по персонажам из России, с Украины, из Белоруссии, Эстонии, Бразилии, Индии, США, Франции и Италии выбирала лучших из лучших, оценивая каждую работу индивидуально по нескольким шкалам. Также мы пригласили писателя-фантаста Юрия Некрасова (сценариста фантастических сюжетных линий «Периметра» и «Периметра 2: Новая земля»). Ведь помимо превосходного технического исполнения, соответствия теме конкурса отличная работа должна обладать уникальной идеей и настоящей харизмой. В ходе дискуссий разгорелись жаркие дебаты за определение трех победителей в каждой номинации. Финальные итоги следующие:

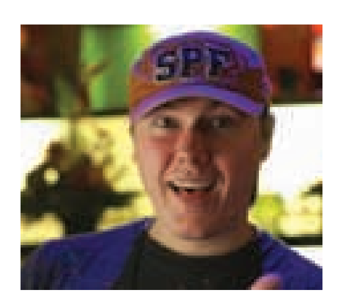
3D-НОМИНАЦИЯ:



1-е место
КОЩЕЙ БЕССМЕРТНЫЙ – АЛЕКСАНДР СТЕПАНЧИКОВ (МОСКВА)
«Кощей был одним из фаворитов конкурса с самого начала. Потрясающее трудолюбие автора, голливудский лоск и великолепный железный конь – потрясающая работа молодого художника!»



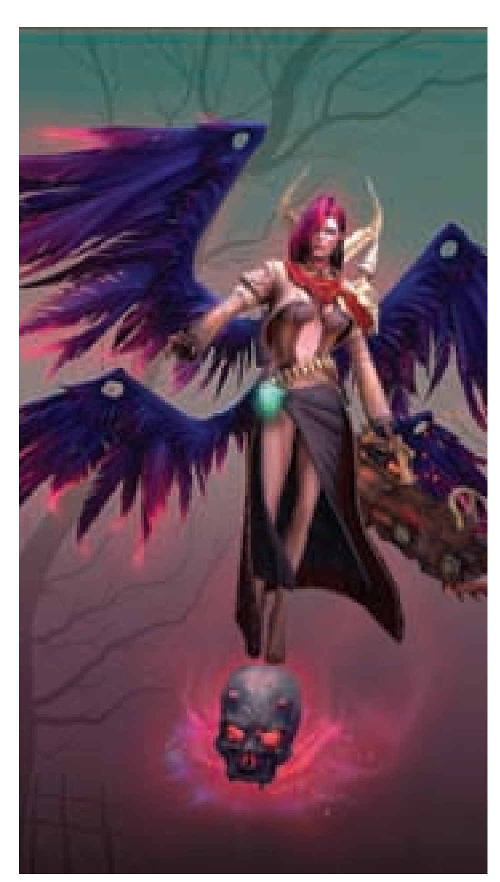
2-е место
ЛЕПРЕКОН – АЛЕКСЕЙ КЛИМОВ (ОМСК)
«Алексей Климов уже участвовал в Dominance War III, но в рамках "Мейджика" сделал невероятно потрясающего персонажа! Да такого, что полюбился очень многим.



3-е место
СМЕРТЬ – МИХАИЛ ИВАНЕНКО (МОСКВА)
«Михаил своей работой заставил пересмотреть ассоциации, связанные со словом "Смерть". В его видении это красивая, но одинокая барышня, проводящая ночи на сайтах знакомств в поисках своего суженого. Трогательный и женственный персонаж».







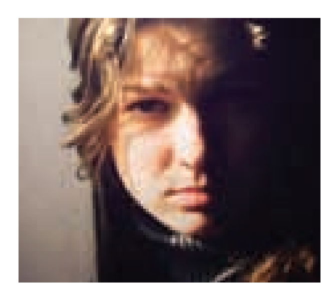
2D-НОМИНАЦИЯ:



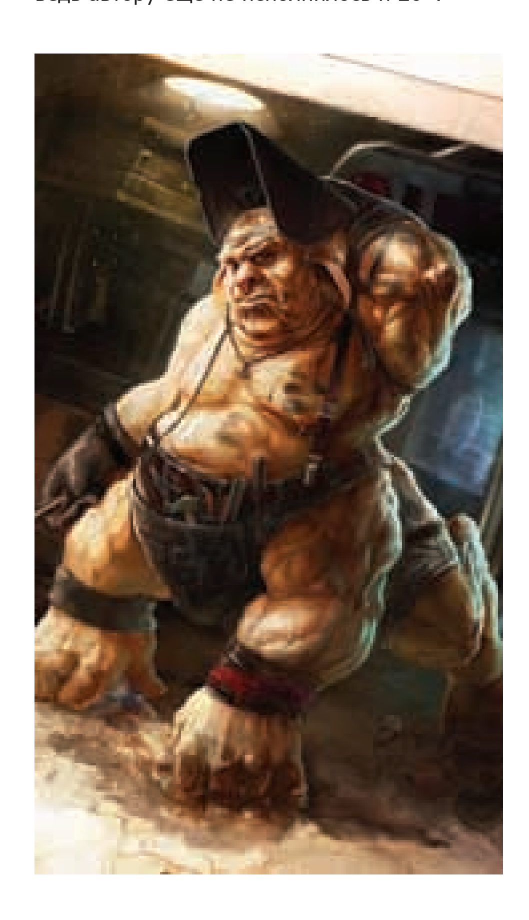
1-е место
ГЕФЕСТ - АЛЬБЕРТ НОВИКОВ (САНКТ-ПЕТЕРБУРГ)
«Очень профессиональная работа. Крепкий живой образ – в Гефеста веришь сразу же. Вдвойне удивительно, ведь автору еще не исполнилось и 20».



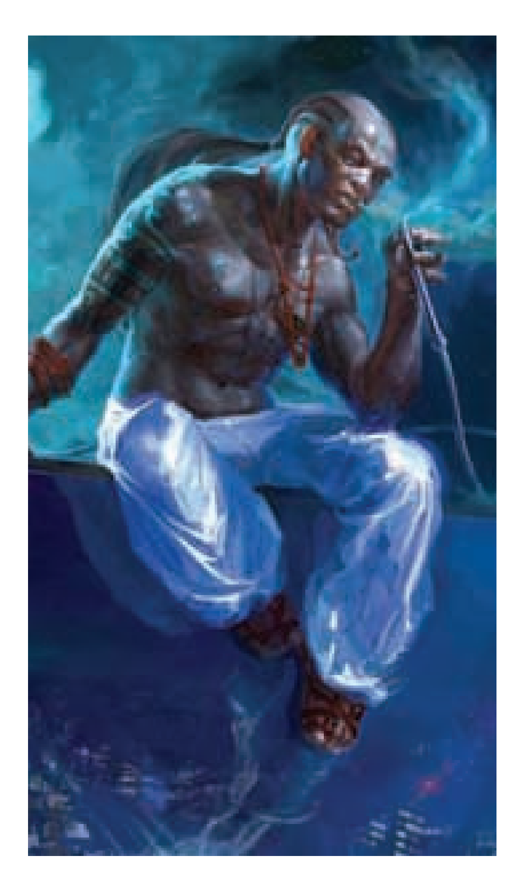
2-е место
НИЛЬС И МАРТИН – СЕРГЕЙ КОЛЕСОВ (ИВАНОВО)
«Уникальный арт-стиль Сергея узнается сразу – Нильса и Мартина не спутаешь ни с какой другой работой. Работа над атмосферой потрясающая!»



3-е место
ДЖИНН – ЮЛИЯ ПРОХОРОВА (САНКТ-ПЕТЕРБУРГ)
«Очень характерный персонаж! В нем слились наша индустриальная современность и очарование арабских сказок. Великолепная работа юной художницы».







Впрочем, на самом деле победителями оказались все финалисты! Каждый из них уже одержал свою маленькую победу – прошел соревнование от начала до конца, создав настоящего персонажа современных компьютерных игр. Для кого-то это был лишь первый персонаж, для кого-то создание таких персонажей на заказ повседневная работа. Важно другое. Все установили новые пределы качества для себя, приобрели новых друзей и потенциальных заказчиков и работодателей.

Я показывал результаты конкурса арт-директорам и ведущим специалистам таких крупных студий, как Blizzard Entertainment, Bethesda Softworks и Liquid Development, и был приятно удивлен тем, что многие из них даже не подозревали, что все персонажи сделаны исключительно и именно в пределах СНГ. Еще одна победа отечественной художественной школы на мировой игровой арене.

Хотелось бы поблагодарить всех тех, кто помог этому конкурсу состояться: платинового спонсора конкурса – компанию Digital Worlds (Москва), золотого спонсора – Wargaming.net (Минск, Беларусь), серебряного спонсора – студию Cats Who Play (Зеленоград). Художественного партнера и спонсора – корпорацию Wacom. Партнера и спонсора 3D-номинации – отечественную программу цифрового скульптинга 3D-Coat. И, конечно, «PC ИГРЫ» – официального информационного партнера!



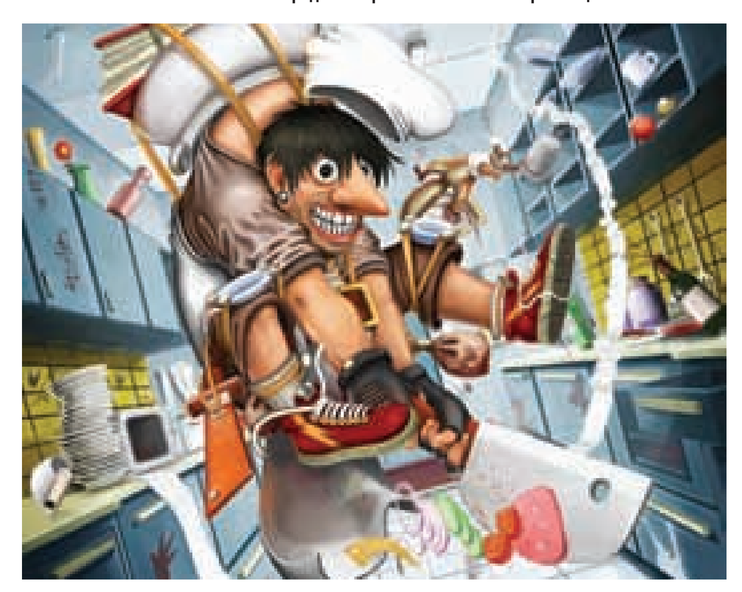
Сфинкс (автор: Юрий Мазуркин). В свободное от рисования красивых сказочных женщин время Юрий работает главным художником в студии Seawards.ru над – внимание! – долгожданными «Корсарами 4».



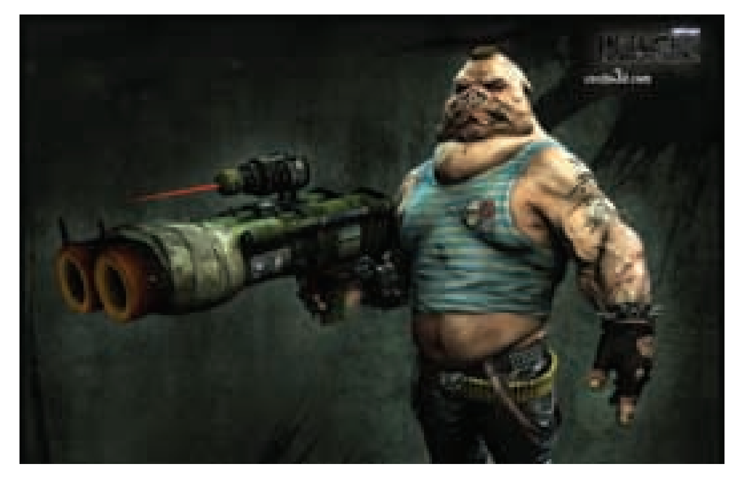
Леший (автор: Никита Волобуев). Очень родной и близкий, «наш» персонаж. Такой Леший может быть только в родных березках. Никакой американщины.



Сестрица Аленушка и братец Иванушка (автор: Эдвард Борисов). Эдвард последние несколько лет активно работает над визуальным рядом Disciples 3. Релиз уже не за горами, а в следующем «Лоуполи» мы расскажем о том, как создавалась графика из игры.

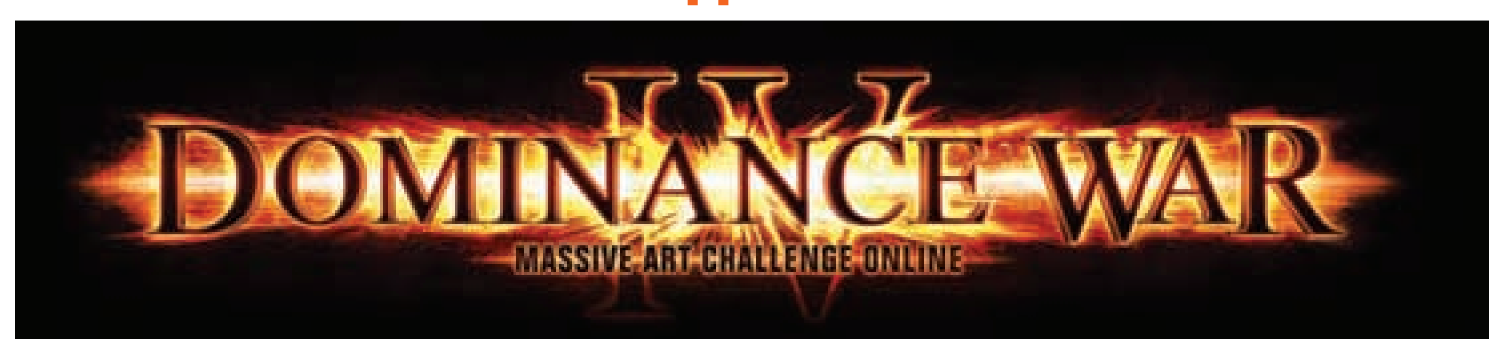


Карлик Нос (автор: Максим Шаговников). Очень жизнеутверждающая работа. И нет-нет, никаких ассоциаций с серией Cooking Mama!



Петруха (автор: Влад Костин). Вдохновившись Duke Nukem 3D, Влад создал очень эффектного next-gen-хряка. Интересно, какой ответный удар продемонстрируют нам художники Duke Nukem Forever.

DOMINANCE WAR IV: ОРУДИЯ К БОЮ!



В прошлом году «РС ИГРЫ» впервые рассказали о главном мировом арт-сражении игровых художников Dominance War III. Всю весну мы рапортовали тебе о сводках с боевых действий, в которых приняли участие многие наши соотечественники, в том числе активные читатели журнала. В итоге конкурс закончился триумфом нашей сборной, и в Россию уехали сразу две медали: золото в 3D-номинации (Дмитрий Паркин) и бронза в 2D (Елена Беспалова). В этом году ожидается еще больший накал борьбы: уровень участников на голову выше, а призовой куш еще вкуснее. Борьба лучших игровых художников обернется настоящим пиршеством свежих идей, интереснейших персонажей и новых талантов. В рамках «Мастера Лоуполи», начиная с этого выпуска и вплоть до окончания Олимпийских игр для игровых художников, мы будем рассказывать о самом интересном и помогать новичкам, решившим заявить о себе на весь игровой мир!
Страсти в отечественной сборной – на ресурсе компьютерной графики и визуальных спецэффектов CGTalk.ru уже бушуют не на шутку. Ветераны прошлых «войн» и новички (в том числе узнавшие о конкурсе со страниц нашего журнала) в данный момент готовят планшеты, учат матчасть и проводят последнее мирное время со своими женами, мужьями и семьями. Когда этот выпуск «РС ИГР» попадет тебе в руки, цифровое арт-сражение уже начнется. Каким оно будет в этом году – не знает никто. Помимо традиционного олимпийского «больше-выше-сильнее» нас ожидает и множество неожиданных сюрпризов.
Наряду с прошлогодними странами-участниками в Dominance War IV примут участие команды художников из Бразилии и Индии. Также до и после начала самого действа будут разыграны девятидневные мини-соревнования (своего рода разминочные этапы перед центральным сражением).
Пока из новостей это все. Организаторы конкурса умело дозируют информацию, и о самом интересном мы узнаем чуть позже. А пока – набираемся сил и вдохновения для многодневного марафона! Несмотря на кризисные настроения в индустрии, Фред Хультквист и его транснациональная команда полны сил и энергии сделать текущий DW лучшим.

НАРЯДУ С ПРОШЛОГОДНИМИ СТРАНАМИ-УЧАСТНИКАМИ В DOMINANCE WAR IV ПРИМУТ УЧАСТИЕ КОМАНДЫ ХУДОЖНИКОВ ИЗ БРАЗИЛИИ И ИНДИИ.

АЗИАТСКИЕ ДРАКОНЫ

Современные жители Южной Кореи, кажется, живут и трудятся исключительно в цифровых вселенных! Культовость StarCraft в Стране утренней свежести давно превысила все разумные пределы – лучших кибератлетов тут почитают не меньше, чем звезд эстрады и кино, а по телевидению круглосуточно показывают виртуальные сражения! Неудивительно, что и Dominance War в этой удивительной стране уже стал национальным достоянием. Впрочем, даже после официальной поддержки корейского правительства и почти половины всех призовых мест, занятых в прошлом году, корейцы не думают останавливаться на достигнутом. По изяществу и филигранности работ с корейскими самородками могут поспорить разве что японские компьютерные самураи, которые, правда, до сих пор Dominance War игнорировали, как нечто чужеродное.

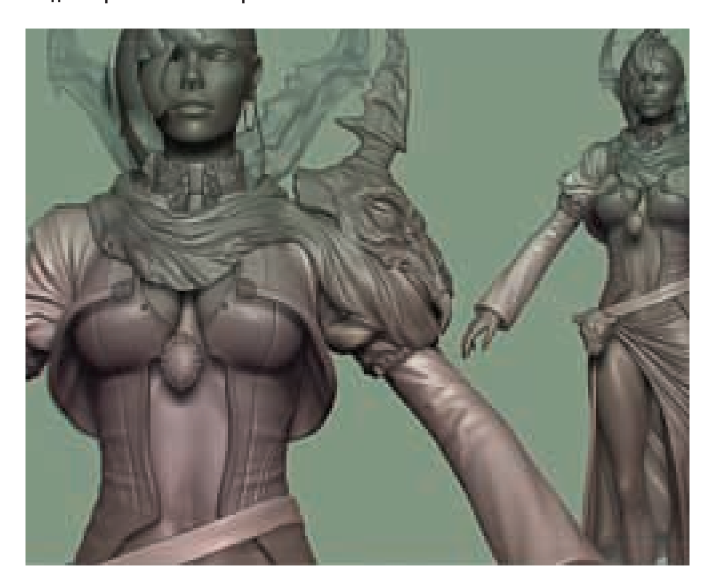


НАША КОМАНДА

В нашем отечестве также никто не сидит без дела. Ветераны Dominance War III за последний год существенно поднакопили опыта, спортивной злости и азарта, чтобы достойно выступить на главном мировом арт-конкурсе. Помимо ветеранов прошлых сражений в команду влилось много свежей крови. Самое главное, что уже сейчас можно видеть невооруженным глазом – в сборной присутствует очень уютная дружеская атмосфера. Художники помогают друг другу и словом, и делом, вдохновляя на новые подвиги.



Вадим «vamak» Макаренко в прошлом году со своим персонажем вошел в двадцатку лучших в 3D-номинации. В этом году он существенно поднял свои навыки в создании реалистичных персонажей.



Михаил «KrotArt» Иваненко полон сил и готов к сражению! Он принял на себя почетную обязанность капитана отечественной сборной в 3D-номинации.

НЕ ОДНИМ РОНАЛДИНЬО

На родине пышных карнавалов и ежегодного праздника танца живет немало талантливых цифровых художников. Бразилия является сегодня одним из главных поставщиков свежей рабочей силы в крупные игровые студии США, Канады и Европы. К примеру, главный художник знаменитой Blizzard Cinematic Department – Фаусто де Мартини, бразильский подданный, а ведущий специалист по персонажам в канадской Digital Extremes (Unreal, Dark Sector) Фабрисио Торрес совсем недавно сменил жаркий Рио-де-Жанейро на снежный Онтарио. Проводить аналогии со сборной Бразилии по футболу тут все же не стоит, но соперник за золотые медали Dominance War более чем весомый. Чуть ниже мы предоставили парочку потрясающих работ персонажей, созданных в самой жизнерадостной стране Южной Америки.





ТЕКСТ:
ОЛЕГ ЧЕБОТАРЕВ

2001 год, зима, Нью-Йорк. Падший полицейский Макс Пейн бросает острую реплику, передергивает затвор беретты и расстреливает в рапиде толпу наркоманов. В тот момент коллективное сознание тысяч сидящих перед мониторами людей раз и навсегда изменилось: низкополигональный мужчина в кожанке на минутку перестал быть деревянным манекеном и превратился в актера – живого, самоуверенного и высокооплачиваемого. В Хамфри Боггарта. Клинта Иствуда. Арнольда Шварценеггера. Его история – пыльная рукопись из архива старых детективных сценариев, а негласные режиссеры – Вачовски. Никогда ранее компьютерная игра не подбиралась так близко к широкому экрану.
Зато широкий экран смотрит в сторону электронных развлечений уже давно, причем довольно подозрительным взглядом. До недавнего времени экранизации компьютерных игр случались редко и не всегда оправдывали свое существование. Авантюристы от киноиндустрии начала 90-х по какой-то причине не заметили очевидного факта: сколько бы тысяч миллионов копий платформера про Марио ни продала Nintendo, это еще не значит, что купившие игру немедленно пойдут в кинотеатр смотреть на кривляющегося Боба Хоскинса (Bob Hoskins) с усами. Молодые игровые бренды неожиданно для себя попали на рынок, многократно превосходящий масштабами их собственный, и закономерно на нем заблудились, не зная, что предложить капризному среднестатистическому кинозрителю. Дело даже не в их младенческой слабости перед суровым лицом литературных и комикс-экранизаций (хотя не без этого); истоки проблемы крылись в самом подходе: пионеры-продюсеры изначально не смогли придумать ничего лучшего, кроме как перенести на широкий экран игровую механику со всеми ее особенностями, видовыми атрибутами и обязательно героями. Получилось только с третьего раза, причем почти случайно: если «Супер-братья Марио» и «Уличный боец» еще смешно путались в ветвях собственной родословной, то «Смертельная битва» Пола Андерсона (Paul W.S. Anderson) при том же подходе получилась гораздо крепче и целостнее, чем можно было ожидать. Ее принято считать первой игроэкранизацией в современном понимании – осознанной, относительно профессиональной и более-менее коммерчески успешной. Впрочем, подлинная история жанра, несмотря ни на что, начиналась с Nintendo.

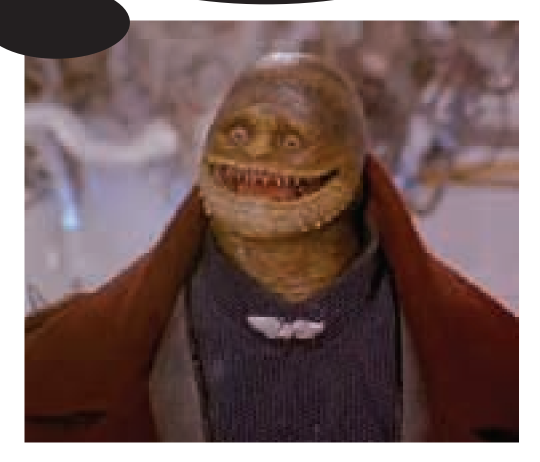


ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ БОЕВИКА



СУПЕРБРАТЬЯ МАРИО (SUPER MARIO BROS. 1993)

Киноверсия «Супербратьев Марио» не только стала первой в истории серьезной экранизацией видеоигры, но и впервые продемонстрировала, как кино по играм снимать не следует. При бюджете 48 миллионов долларов (довольно серьезные для 1993 года деньги) фильм умудрялся выглядеть раз в десять дешевле: дорогостоящая история о двух братьях-сантехниках, спасающих мир от каучуковых ящериц, на деле оказалась написанной и поставленной примерно на уровне сюжетов детских утренников – с ряжеными клоунами, детсадовскими нравоучениями и идиотскими улыбками. Активные реверансы в сторону целевой аудитории, усатый Боб Хоскинс и четыре (!) режиссера ситуацию не спасли: относительно бодро стартовав, картина уже за первую прокатную неделю выработала все вложенные в нее маркетинговые ресурсы, после чего шумно провалилась под смех критиков, не отбив и половины бюджета. Сегодня о ней стараются не вспоминать даже ее создатели.







ДИВЕРСИФИКАЦИЯ

Количество серьезных игроэкранизаций (даже если считать такими фильмы Уве Болла) сегодня укладывается в несколько десятков, и вряд ли темпы прироста изменятся в обозримом будущем. А вот движение в противоположном направлении происходит гораздо быстрее: пересчитывать стада приносящих барыши "игр по фильмам" уже давно никто в здравом уме не берется. Киногерои второе десятилетие с разным успехом мигрируют с пленки на экраны телевизоров и мониторов, и за давностью лет никто не помнит, как все начиналось.

Несмотря на серьезные обороты, рынок «игр по фильмам» до сих пор побирается в тени киноиндустрии: работает на аудиторию, выжимает бренды и усердно подлизывается к большим и сильным. В 90 процентов такой продукции невозможно играть, зато в оставшиеся 10 процентов входят True Lies (в главной роли – Арнольд Шварценеггер, Arnold Schwarzenegger, 1994), Blade Runner (Харрисон Форд, Harrison Ford, 1997), Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (Вин Дизель, 2004)... Эти игры состоялись не благодаря кинолицензии – просто кое-кто в игроиндустрии еще знает свое дело.

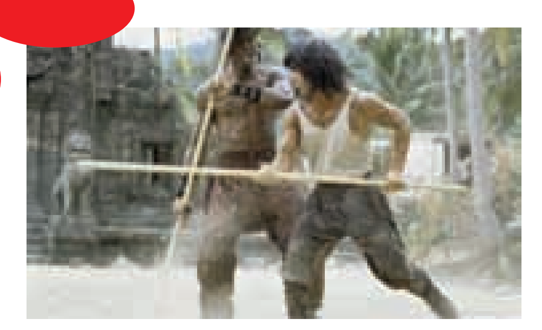


УЛИЧНЫЙ БОЕЦ (STREET FIGHTER. 1994)



Когда хороший сценарист Стивен Де Суза (Steven E. de Souza) внезапно решился стать режиссером, получился «Уличный боец». К счастью, в истории кинематографа это случилось лишь однажды – в 1994 году. Больше сценариста «Коммандо», «Крепкого орешка» и «Гудзонского ястреба» в режиссерском кресле никто и никогда не видел (пара его поздних киноподелок для телевизора не в счет). Впрочем, и одного раза публике хватило сполна: добравшись до лицензии файтинга Street Fighter, Де Суза умудрился превратить серьезную в общем-то концепцию в ужасный цирк юродивых, в одночасье расстроив фанатов, испортив карьеру Ван Дамму и внушив миру окончательное убеждение в убогости игроэкранизаций. В киноверсию «Уличного бойца» попали почти все персонажи игры, но на правах статистов: за весь фильм зрителю не показали ни одной вменяемой драки, предложив вместо файтинга довольно нелепую комедийную зарисовку с супергероем, суперзлодеем и путающимися у них под ногами юными каратистами.

СМЕРТЕЛЬНАЯ БИТВА (MORTAL KOMBAT. 1995)





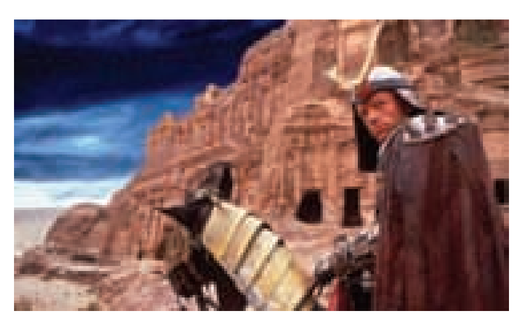
То, что не смог сделать человек-оркестр Де Суза, годом позже блистательно воплотил в жизнь Пол Андерсон. Его «Смертельная битва» не только первая пристойная киноадаптация файтинга, но и первая хорошая экранизация игры вообще. Можно по-разному относиться к сериалу Mortal Kombat от Midway, но ругать первый фильм по мотивам игры не принято даже сегодня. Единственный из первопроходцев, Андерсон смог удивительно точно поймать и перенести на пленку то, что заставляло тысячи подростков по всему миру клянчить у родителей деньги на приставку Sega Mega Drive с заветным картриджем. В «Смертельной битве» были и кровь, и кун-фу, и те самые герои – не бутафорские клоуны, как у Де Сузы, а живые. Настоящий Лю Кан раз за разом вышибал дух из настоящего Шанг Цунга, пока зрители не оставили в кассах кинотеатров 70 миллионов долларов, три с половиной раза окупив потраченные на производство фильма деньги. Повторить этот рекорд ни одна игроэкранизация так и не смогла.

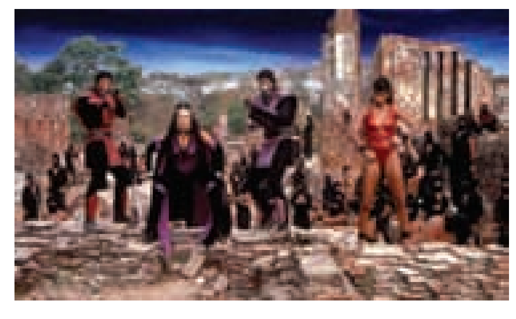




СМЕРТЕЛЬНАЯ БИТВА 2: ИСТРЕБЛЕНИЕ (MORTAL KOMBAT: ANNIHILATION. 1997)

Феноменальный кассовый успех первой «Смертельной битвы» стал неожиданностью для всех, включая от природы амбициозного и самоуверенного Пола Андерсона. От удивления он взял тайм-аут: отказался снимать неизбежный сиквел и ушел делать «Горизонт событий», вынудив New Line Cinema искать другого режиссера. Выбор пал на оператора первой части Джона Леонетти (John R.Leonetti), который всю жизнь только тем и занимался, что передвигал камеры. Несмотря на то что ничего хорошего из этой затеи выйти не могло по определению, на деле получилось еще хуже: «Смертельная битва 2» четко следовала доисторической идее Де Сузы о том, что для съемок файтинга нужно всего-то выпустить на площадку как можно больше ряженых; учить их драться при этом совершенно не обязательно. Дешевые спецэффекты (у Андерсона редкие и потому незаметные) в сиквеле радостно выползли на первый план и отравили и без того немногочисленную публику. Продюсерские 30 миллионов долларов фильм отбил на последнем дыхании.

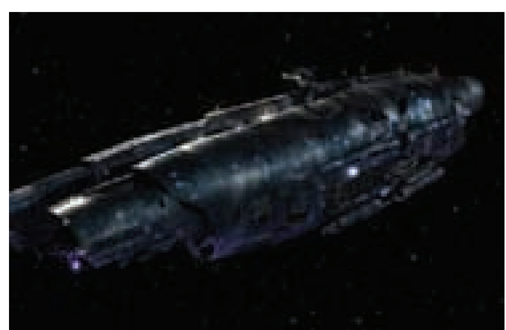


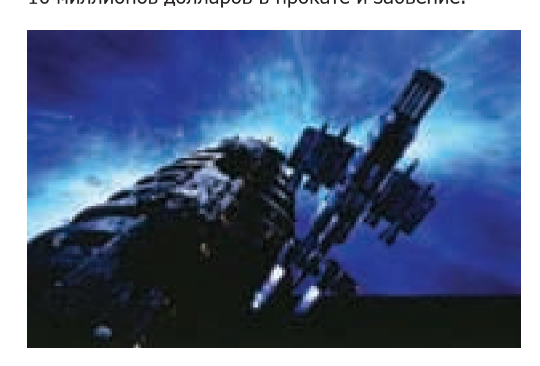


КОМАНДИР ЭСКАДРИЛЬИ (WING COMMANDER. 1999)

Киноверсии орденоносного космосима Wing Commander не повезло самым катастрофическим образом: она попала в кильватер мощной рекламной кампании первого эпизода «Звездных войн» и благополучно там затонула. Дорогие, но мутные спецэффекты съели, кажется, весь 30-миллионный бюджет фильма; ни на что другое спонсорских денег уже не хватило. Wing Commander написал, поставил и спродюсировал большой отец всего сериала Крис Робертс (Chris Roberts), причем переклички картины с первоисточником этим фактом и заканчиваются (формальные сценарные ужимки вроде «тех самых» героев и прямоходящих кошек-килрати не в счет). Фанаты ждали откровения, продюсеры – хоть какой-нибудь коммерческой отдачи, но и те и другие в результате остались ни с чем: идти смотреть на невнятные космические приключения летчика Фредди Принца – мл. так почти никто и не решился. Итог – 10 миллионов долларов в прокате и забвение.







ЗВЕЗДА ИЩЕТ РАБОТУ

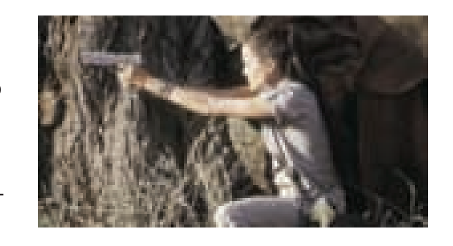
Ты еще помнишь игру Phantasmagoria? Между прочим, в 1995 году она самым неожиданным образом перетряхнула не только жанр квестов, но заодно и всю игровую индустрию, причем не потому, что в эпоху дискет вышла на семи компакт-дисках. Осторожные попытки лепить игры из сотен кусочков FMV-видео предпринимались и ранее (смотри, например, Sherlock Holmes: Consulting Detective или Gabriel Knight 2), однако «Фантасмагория» Роберты Уильямс (Roberta Williams) пошла дальше всех и стала почти эталонным (в технологическом плане) образцом «интерактивного кино». Все последовавшие за ней подражатели неизменно путались в монтажных склейках, гигабайтах видеокадров и сотнях технических нюансах, в результате попадая на прилавки магазинов в лучшем случае полумертвыми (из исключений – гениальный Myst III: Exile, но это скорее игра, нежели фильм). На 90 процентов снятый на видеокамеру, квест беспощадно эксплуатировал живых актеров, пытающихся играть по всем правилам драматургии большого кино – даром что на фоне обязательного синего экрана (цифровые декорации накладывались на картинку позже, уже при монтаже). Всего над игрой прямо или косвенно работало несколько сотен человек, а количество отснятых в процессе дублей и вовсе не поддается исчислению. Довольно скоро, впрочем, пришло понимание, что на самом деле это все мало кому нужно: жанр видеоквеста скончался так же внезапно, как и появился.

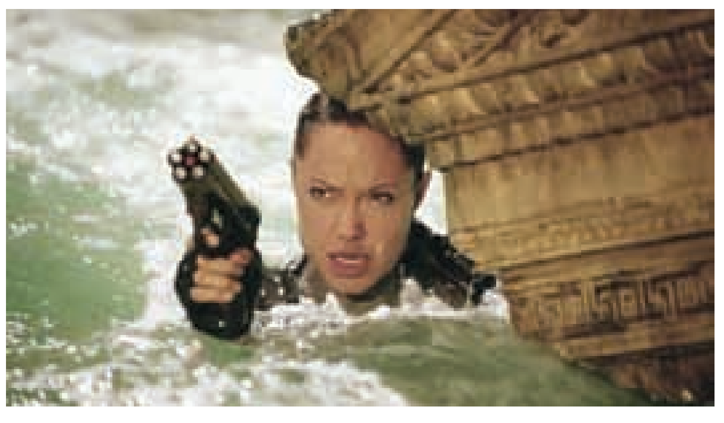
Зато история движущихся параллельным курсом «кинематографических вставок» продолжается до сих пор и вряд ли прервется в ближайшем будущем – чего стоит только успех Наташи и медведей из Red Alert 3. Самый известный из первопроходцев – космический симулятор Wing Commander 3: Heart of the Tiger увидел свет годом раньше «Фантасмагории» и сразу же поднял планку на серьезную высоту: роль главного героя в нем сыграл Марк Хэммил (Mark Hamill, вечно молодой Люк Скайуокер из понятно какой саги), кроме того, в эпизодах засветились Джон Риз-Дэвис (John Rhys-Davies) и Малколм Макдауэл (Malcolm McDowell). В последующих частях сериала авторы методично наращивали качество декораций и концентрацию хороших актеров в кадре, не

ЛАРА КРОФТ: РАСХИТИТЕЛЬНИЦА ГРОБНИЦ И ЛАРА КРОФТ 2: КОЛЫБЕЛЬ ЖИЗНИ (LARA CROFT: TOMB RAIDER, LARA CROFT TOMB RAIDER: THE CRADLE OF LIFE. 2001, 2003)



Дилогия о Ларе Крофт стоит особняком среди прочих КИ-киноадаптаций уже потому, что, по сути, относится к ним исключительно формально: с первоисточником ее роднят разве что название и характерные анатомические черты главной героини. «Расхитительница гробниц» стоила 115 миллионов долларов и выскочила на экраны в разгар летнего сезона, став в итоге самым прибыльным фильмом по игре в истории. Успех картины был предопределен: ее нехитрую, но безотказную концепцию вылизали до блеска маркетологи, а основным продающим фактором стала Анджелина Джоли (Angelina Jolie), сравниться с которой в плане коммерческой привлекательности в то время не могла (да и сегодня не может) ни одна игролицензия. Об одноименной игре большая часть аудитории фильма и вовсе узнала из финальных титров. Несмотря на кассовый триумф, вторая попытка сделать на том же материале летний приключенческий блокбастер провалилась: спасти дорогую и глянцевую «Колыбель жизни» не смогли ни безотказная Анджелина, ни приглашенный мастер сценарных дел Де Суза.

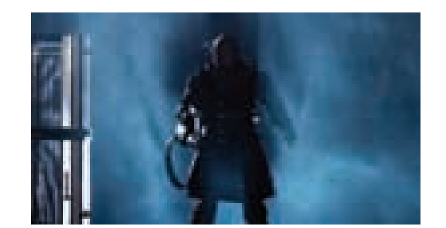




RESIDENT EVIL: EXTINCTION. 2002, 2004, 2007)

Снять киноверсию Resident Evil в свое время мог Джордж Ромеро (George Romero, отец всех «Живых мертвецов»), но не сложилось. В результате сложных лицензионных коллизий до режиссерского кресла добрался «тот самый» Пол Андерсон и немедленно принялся перекраивать вселенную игры на свой вкус. Как и в определенной мере «Смертельная битва», самая первая «Обитель зла» – концентрированная настойка лучших и худших атмосферных элементов как оригинала, так и широкоэкранных сиквела и триквела. Вместо эзотерического, почти лавкрафтовского ужаса фильмов Ромеро – несъедаемая Мила Йовович (Milla Jovovich) в красном платье на фоне бодрой и в чем-то даже веселой охоты ходячих трупов на будущих ходячих трупов. Универсальная подземная лаборатория. Универсальные зомби. Универсальная кровь и универсальное мясо. Для приятного просмотра «Обители зла» совсем не обязательно играть в первоисточник или даже просто знать, что такое видеоигры.

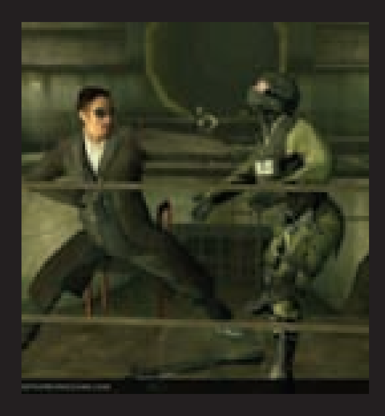


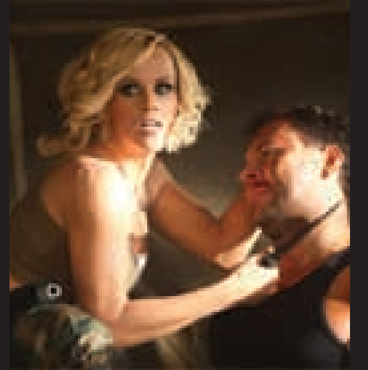


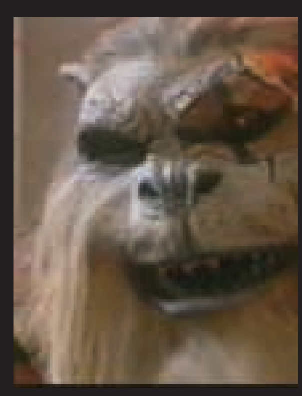


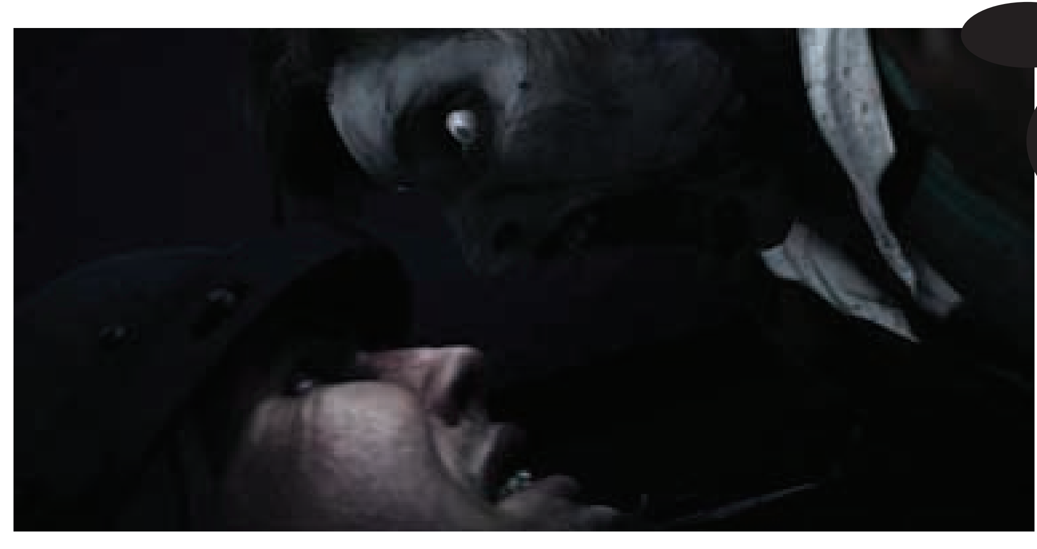


забывая оглядываться в сторону занимающихся тем же самым коллег по индустрии.
А оглядываться было на кого: почти параллельно с пафосным Wing Commander в войну за зрительские симпатии ввязалась бодрая до идиотизма кинематография Command & Conquer от Westwood, сегодня остающаяся последней из представителей своей школы. Лысый Кейн, лысый телепат Юрий, прочие клоуны и бесконечное множество недорогих актеров – на них все это держалось и держится до сих пор. Правда, в Red Alert 3 мутную массу третьесортных исполнителей разбавили люди вполне серьезные – например, Джей Кей Симонс (J.K. Simmons), попутно играющий цэрэушника у братьев Коэнов, или Тим Карри (Timothy James Curry), который уж точно знаком каждому.



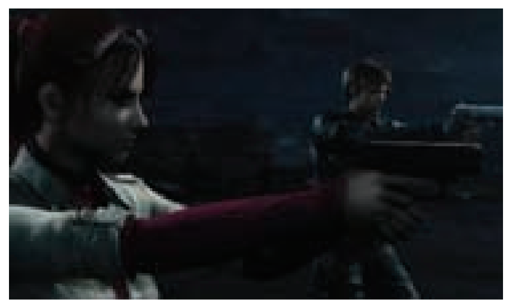






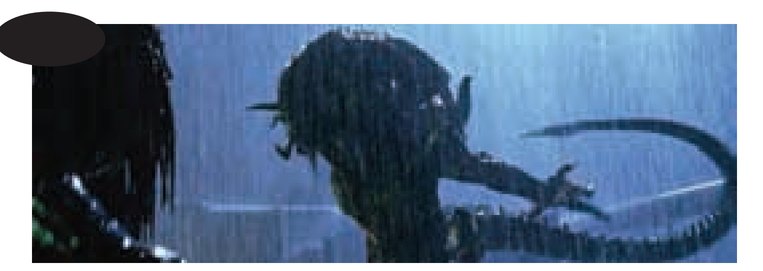
ОБИТЕЛЬ ЗЛА: ВЫРОЖДЕНИЕ (RESIDENT EVIL: DEGENERATION. 2008)

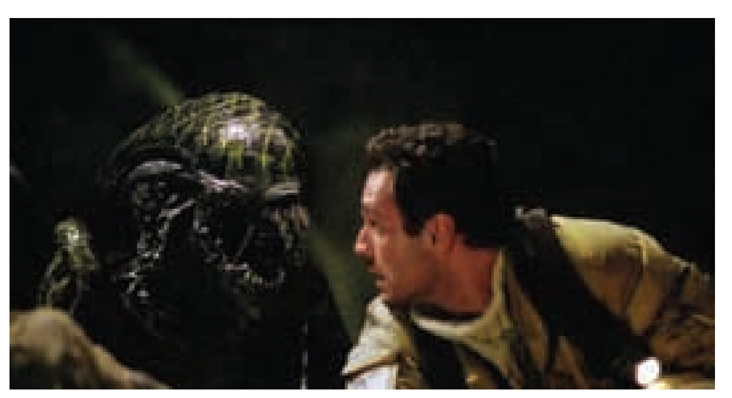
Насквозь анимационная лента «Вырождение» должна была стать гневным ответом Capcom переписывающему каноны Полу Андерсону и наверняка им стала бы, не будь она так близка ему духом и методами. Если закрыть глаза на обязательные этикетные формальности (несколько отсылок к Resident Evil 2, несколько знакомых героев, несколько географических названий и несколько других «несколько»), становится ясно, что широкоэкранная «Обитель зла» по версии Capcom – пусть немного рваный, но мощный и профессионально сделанный боевик и лишь затем хоррор, даром что без могучей Милы Йовович. Даже зловещий вирус во всей этой суматохе не более чем передаточное звено между Леоном Кеннеди и его немертвой дичью. Визуальный ряд «Вырождения» принято сравнивать в первую очередь с эстетически близкой киноверсией Final Fantasy, что понятно: столь же искусно лепить из полигонов живых актеров сегодня больше никто не умеет.



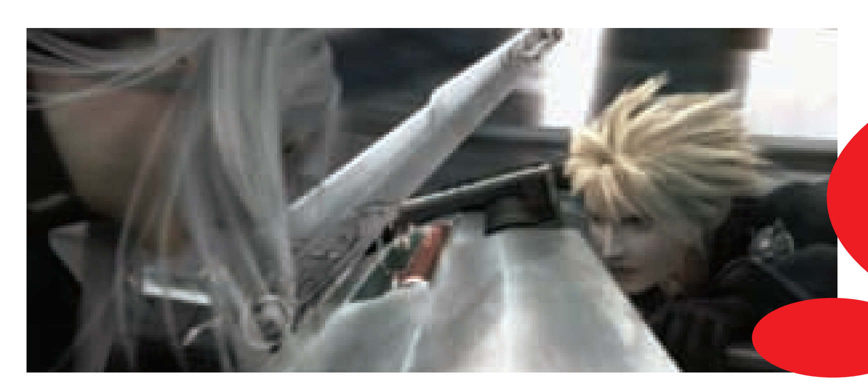


ЧУЖОЙ ПРОТИВ ХИЩНИКА, ЧУЖИЕ ПРОТИВ ХИЩНИКА: РЕКВИЕМ (AVP: ALIEN VS. PREDATOR, ALIENS VS. PREDATOR REQUIEM. 2004, 2007)





«Чужой против Хищника» – последняя игролицензия, до которой дотянулся Пол Андерсон, последний (на сегодняшний день) шанс увидеть на широком экране лакированные морды Чужих и Хищников, а заодно и одна из худших экранизаций компьютерных игр из когда-либо созданных. Короткая история о кучке археологов, убегающих внутри непонятных антарктических развалин от инопланетян, оставила в недоумении всех, кто ее ждал: поклонников одноименной игры – «где потеряли survival horror?», фанатичных почитателей режиссера «Чужих» Ридли Скотта (Ridley Scott) – «почему это так бездарно снято?» и даже немногочисленных адептов режиссера «Хищника» МакТирнана (John McTiernan) – «где, черт возьми, экшен?». Если бы в финале «Хищника 2» не появился на секунду злополучный череп Чужого, игровая индустрия лишилась бы отличного шутера, но по крайней мере зрителям не пришлось бы давиться страшенной экранизацией и ее еще более ужасным сиквелом, уводящими культовую мифологию в какие-то совсем уж запредельные дебри.



ПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ: ДУХИ ВНУТРИ, ПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ 7: ДЕТИ ПРИШЕСТВИЯ (FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN, FINAL FANTASY 7: ADVENT CHILDREN. 2001, 2005)



Консольный сериал Final Fantasy, все сюжетные коллизии которого за давностью лет и серий уже не помнят, кажется, даже самые преданные поклонники, мог пройти мимо кинотеатров исключительно чудом. Чуда, конечно, не произошло, и в 2001 году Square презентовала зрителям «Последнюю фантазию: Духи внутри», созданную исключительно с помощью компьютера, рекордно дорогую (сумасшедшие 137 миллионов долларов), феноменально красивую и абсолютно провальную. Внятно объяснить, для кого она предназначалась, продюсеры не могут до сих пор. Лишь вторая попытка обернулась удачей: вышедшие прямиком на DVD «Дети пришествия» оказались гораздо более цельным, экономичным и массовым произведением. Изначально лишенный всякой претенциозности, «сиквел» активно эксплуатировал популярность Final Fantasy 7 (1997 год, PlayStation), уже не пытаясь лезть в леса очередной придуманной в потугах мифологии.

ДУМ (DOOM. 2005)





Этот фильм ждали как минимум пять лет: первые слухи о том, что студия FOX якобы ведет переговоры с id Software на предмет покупки лицензии, поползли по страницам тематических таблоидов еще в 2000 году. Некоторое время спустя место FOX в сплетнях незаметно заняла New Line Cinema, затем ее сменила Universal... То, что получилось из всего этого в итоге, устроило всех, кроме зрителей. Полнометражный «Дум» оказался тем самым «Думом» – с Марсом, импами, зомби, BFG и безногим Пинки на каталке. Но именно эта внешняя и внутренняя идентичность первоисточнику и похоронила многообещающую в общем-то картину: режиссер Анджей Бартковяк (Andrzej Bartkowiak) под чутким руководством продюсера id Тодда Холлешеда (Todd Hollenshead) так увлекся воссозданием лицензированной атмосферы, что забыл, чем на самом деле должен заниматься. Фильм можно разрезать на кусочки и вставить в Doom 3 – никто не заметит склеек. Даже актеры Дуэйн «Скала» Джонсон (Dwayne Johnson) с Карлом Урбаном (Karl Urban) и те всего лишь полигональные модели.

САЙЛЕНТ ХИЛЛ (SILENT HILL. 2006)



Silent Hill Кристофа Ганса (Christophe Gans) – картина обрывочная, непоследовательная и настолько далекая от канона, что в лояльных сериалу кругах о ней принято говорить исключительно в недружелюбной тональности «понаехали тут». Впрочем, это отнюдь не мешает ей быть достойнейшей из игроэкранизаций. Если не воспринимать близко к сердцу вольность трактовки первоисточника и чрезмерную самобытность, становится ясно, что лучшего фильма по видеоигре еще никто не снимал и, похоже, еще долго не снимет. «Сайлент Хилл» – образец почти идеального хоррора для самого широкого круга зрителей, в котором нет ничего лишнего, но есть все необходимое. В нем нет лавкрафтовской недосказанности и внутренних демонов (несущие опоры оригинального сериала), зато в изобилии водятся демоны обыкновенные. Туман и пепел. Плоть и ржавчина. Пирамидоголовый и кровавая бойня в сектантской церкви. Silent Hill уже не тот, но по-прежнему умеет пугать.





DOA: ЖИВОЙ ИЛИ МЕРТВЫЙ (DOA: DEAD OR ALIVE. 2006)



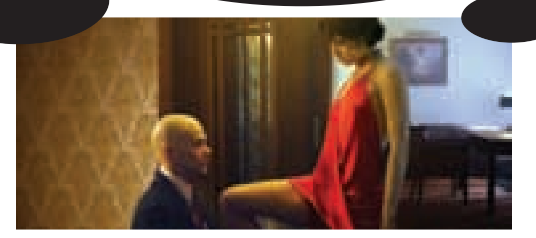


Знать, что «Живой или мертвый» основывается на каком-то консольном файтинге, – радость столь же сомнительная и в быту бесполезная, как разбираться, например, в моделях трамваев. В оригинале (в целом довольно популярный симулятор единоборств и физики женских грудей) публику притягивали не поединки как таковые, а наряженные в бикини девушки всех рас и вероисповеданий. Для фильма нехитрую концепцию пришлось немного причесать: так, в ней появились сложные характеры, коррупция и турнир с двойным дном (привет «Выходу дракона» и «Смертельной битве»). Этого, впрочем, для успеха оказалось мало: при бюджете 30 миллионов долларов фильм собрал в США смехотворные 400 тысяч. Аудиторию не смогли привлечь ни пляжное кунг-фу, ни обилие мягкой эротики при рейтинге PG-13; из внушительной армии поклонников первоисточника фильм посмотрели жалкие проценты и те только ради сцены с подбрасывающей лифчик Холли Вэланс (Holly Valance).





ХИТМЭН (HITMAN. 2007)



Лысый киллер со штрихкодом на затылке, как и морпех из Doom, добирался в кинотеатр долго и упорно: сквозь битвы студий, бесконечный подбор актеров и мегабайты интернет-слухов. На роль Хитмэна пророчили Вина Дизиля (Vin Diesel) и Джейсона Статема (Jason Statham), однако в итоге выбор пал на Тимоти Олифэнта (Timothy Olyphant) – относительно узнаваемого, подходящего по типажу и, главное, недорогого. Снятый за относительно небольшие деньги (24 миллиона долларов), «Хитмэн» ненароком стал одной из самых достоверных экранизаций компьютерных игр в истории, причем даже не благодаря создателям. Фильму совершенно случайно помог первоисточник: гротескный русский снег, неуклюжая походка героя и нарочитая серьезность – все это мы определенно уже где-то видели. Его кинематографическая ценность болтается где-то на уровне оригинальной игры, но в этом как раз нет ничего странного: целевая аудитория чутко бдит. Если бы сыграть 47-го согласился Вин Дизель, это изменило бы все, включая кассовую историю ленты, но главный лысый планеты, к сожалению, ограничился постом продюсера, на котором от него толку, откровенно говоря, мало.

ЧЕЛОВЕК И ПАРОХОД

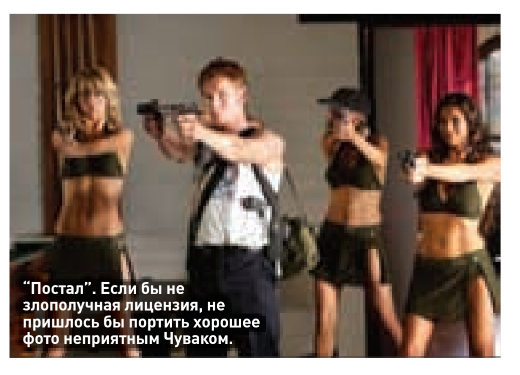

Доктор передает привет.

Доктор Уве Болл (Uwe Boll) – фигура настолько всепроникающая и многогранная, что вписать его фильмы в общий ряд игроэкранизаций было бы крайне неосмотрительно. Кино Болла живет в параллельной реальности, в которой нет места играм, зрителям и даже, кажется, кинематографу – оно само по себе и ни на кого никогда не оглядывается. Обвинять его в дешевизне, безвкусности, непрофессионализме и прочих грехах глупо, да и сегодня уже не нужно: гневная мантра давно и прочно засела в подкорках. На Уве Болла молится мастер трэша Ллойд Кауфман (Lloyd Kaufman) и, наверное, заочно молился режиссер подобных же фильмов Эд Вуд – младший (Edward Davis Wood Jr.), его фильмы запрещают к прокату и поднимают на смех, а сам он признает только один метод общения с конструктивными критиками – удар кулаком в нос. Доктор Болл снимает в первую очередь дорогое хоум-видео и лишь после этого – кино. Игры попались ему под руку совершенно случайно: с такой же вероятностью и успехом он мог бы экранизировать, например, пиратские российские комиксы про Дональда Дака.

Чтобы узнать о фильмах Болла все, достаточно скачать из интернета его «Дом мертвых» (2003) – обязательно со сбитым звуком, в одноголосом любительском переводе и записанный на мобильный телефон с экрана телевизора. Все последующие работы мэтра на самом деле все тот же «Дом», разве что денег на них потрачено не в пример больше. Это трэш в его классическом понимании: сочный, самодовольный и бессмертный, как фильмы студии Troma. Возьмите в прокате «Бладрейн» (2005) и ужаснитесь. Достаньте где-нибудь раритетные диски «Бладрейн 2» (2007), «Один в темноте» (2005) и обязательно «Постал» (2007) и ужаснитесь снова. Это не фильмы по компьютерным играм. Это трэш. Чистое искусство.

Сегодня Уве Болл активно симулирует творческую деятельность: присматривается к лицензиям, ищет новые способы эффективного распиливания бюджетов и на всех углах кричит о своей любви к авторскому кино. Последнее понятно: довольно дорогая «Во имя короля: История осады подземелья», на которую Болл возлагал большие надежды (как-никак последний шанс реабилитироваться в глазах американской публики и игроразработчиков – в данном случае Gas Powered Games), провалилась с феноменальным грохотом, собрав по миру сущие копейки. Пришлось подрабатывать на стороне: в полнометражной Far Cry с Тилем Швайгером, например, любой желающий мог прикупить у Болла по выгодной цене какую-нибудь второстепенную роль. Похоже, что-то грядет.

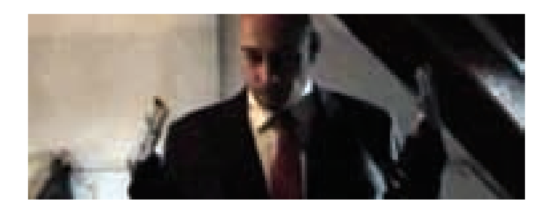

Кристиан Слейтер не один и не в темноте.


"Постал". Если бы не злополучная лицензия, не пришлось бы портить хорошее фото неприятным Чуваком.

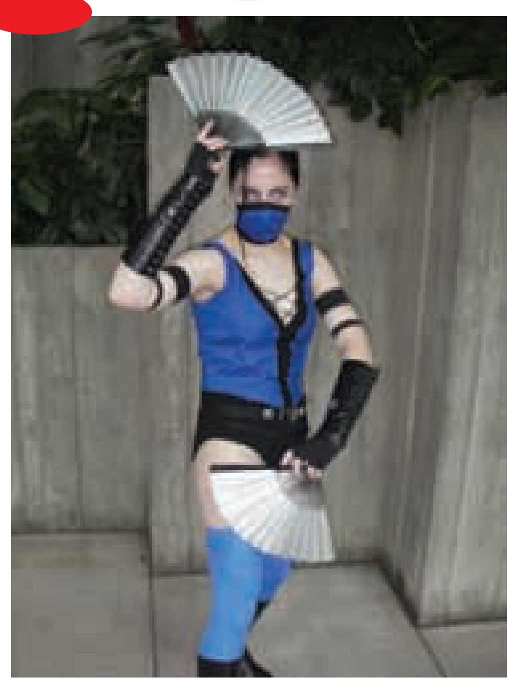


Впрочем, если бы авторам Payne and Redemption внезапно подарили лицензию и много денег, это бы ничего не гарантировало. Производством фанатских «фильмов по мотивам» сегодня занимаются даже ленивые: одолжить у кого-нибудь цифровую камеру и создать аккаунт на YouTube – дело относительно несложное; разбираться в кино или даже просто знать, с какой стороны у камеры объектив, при этом совершенно необязательно. Количество подростковых поделок на тему Марио или «Смертельной битвы» давно перевалило за рамки приличия и демонстрирует очевидную тенденцию: чем проще механика игры-первоисточника, тем меньше факторов, сдерживающих феерию добродушного идиотизма в замыслах юных кинематографистов. Вот тучный Марио с немецким акцентом дерзко прыгает в бутафорский фонтан в холле торгового центра. Вот каратисты Боб и Джейн разыгрывают поединок Сони и Кано на фоне ржавой водокачки, причем Боб выступает в роли Сони. Призывники ставят Doom в казарме. Школьницы наряжаются Ларой Крофт. Смотреть на это все, может быть, и весело, но совершенно необязательно.

Другое дело, когда за камеру берутся одухотворенные, пафосные и претенциозные адепты «серьезных» игр. Такие проекты не рождаются в одночасье: подготовка к ним занимает месяцы или даже годы, к процессу привлекаются десятки волонтеров, а на выходе получается как минимум Silent Hill Oneiro (образец фанатичного и дословного переноса на пленку механики игры-оригинала) или Silent Hill: No Escape (гораздо более творческая «фантазия на тему», пусть и нарисованная исключительно на компьютере). С точки зрения большого кино картины такого рода не имеют особой художественной ценности: это в первую очередь продукт внутреннего потребления, сделанный фанатами для фанатов и появившийся на свет лишь благодаря дикому желанию авторов показать средний палец Голливуду с его игроэкранизациями. Так родились Hitman: Die Wahre Legende (лучший в истории экранный образ 47-го) и сразу несколько BloodRayne: Fan Movie (отличающиеся друг от друга в основном комплекцией главной героини и концентрацией кетчупа на квадратный сантиметр). Оттуда же многочисленные вариации на тему Resident Evil и Final Fantasy, Metal Gear Solid и Doom. Пресловутый Max Payne: Payne and Redemption, который должен был поставить жирную точку в эволюции фанатских экранизаций, волей судеб навеки застрял на этапе промотрейлеров. Оно, может быть, и к лучшему.

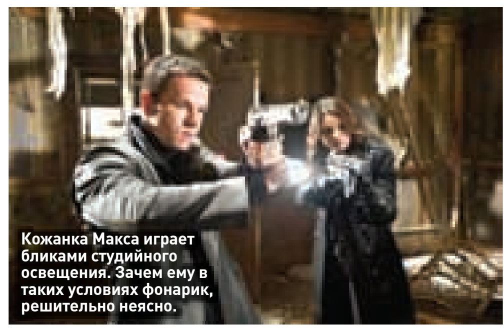


АЛЬТЕРНАТИВА

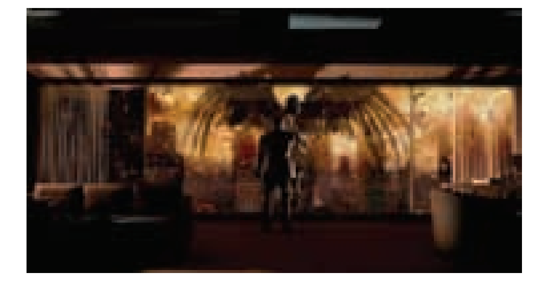


ТЫ УБИТ, МАКС ПЕЙН

Осень 2008-го. Угрюмый Марк Уолберг (Mark Wahlberg), исполняющий роль Макса Пейна, смотрит похмельным глазом, достает беретту и убегает от толпы вооруженных людей в камуфляже, изредка постреливая и нещадно промахиваясь. Аудитория скучает. В том, что экранизация самой кинематографичной в мире компьютерной игры оказалась в художественном плане гораздо хуже оригинала, винить явно некого: это вопиюще проходное кино, снятое бородатым ремесленником на деньги не самой успешной студии. Его условный кассовый успех (сборы в США – 40 миллионов долларов при бюджете 35 миллионов) – результат долгого и целенаправленного воздействия на умы целевой аудитории; если бы фильм обозвали, например, «Джеком Хаммером», его бы никто не заметил.
«Макс Пейн» Джона Мура (John Moore) наглядно демонстрирует гигантскую пропасть, отделяющую сегодняшние фильмы по играм от родственных продуктов – «сытых» и самодостаточных экранизаций книг и комиксов. Его премьера показала: как бы игра ни была похожа на кино, это ни в коей мере не гарантирует, что из нее может получиться хороший фильм. Макс Пейн образца 2001 года и он же из года 2008-го живут в разных измерениях, знают свое место и едва знакомы друг с другом. Отсюда интересный парадокс: игровая кинематографичность на деле имеет лишь очень условное отношение к настоящему кинематографу. От качества исходного материала или профессионального уровня съемочной группы все это, похоже, почти не зависит: Max Payne от Remedy при всем уважении с самого начала был откровенным би-муви, им же он остался и в пленке. Его пресловутая кинематографичность оправдывала свое существование, пока являлась не более чем специфическим инструментом игрового дизайна. В большом кино ей места нет – там этого добра, как известно, хватает. Тем печальнее выглядит трагическая гибель другого «Макса» – фанатской ленты Payne and Redemption, павшей в лицензионных битвах с адвокатами FOX. Все, что от нее осталось, – пара трейлеров на YouTube и производственный дневник по адресу payneandredemption.com. Можно сколько угодно ехидничать вокруг творчества скандинавских любителей, но те несколько минут Payne and Redemption, что стали достоянием общественности, выглядят настолько сильнее, энергичнее и смелее официальной экранизации, что становится грустно. И ни одного выстрела. И никаких валькирий. И никакого Марка Уолберга с бессмысленным лицом видавшего виды сантехника. Ну кому он теперь такой нужен, спрашивается?


Кожанка Макса играет бликами студийного освещения. Зачем ему в таких условиях фонарик, решительно неясно.


За прошедшие со времен Max Payne 2 годы Джим Бравура изрядно помолодел и загорел.




Если фильм порезать на кадры и слепить из них комикс, будет только лучше.





FADE TO BLACK

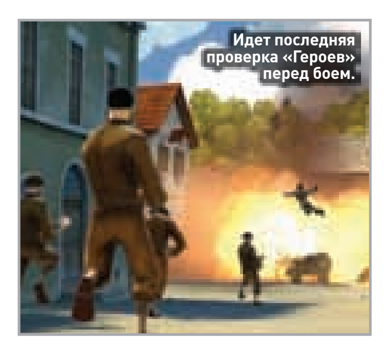
Даже при всех своих сомнительных достоинствах «Макс Пейн» – фильм в каком-то смысле эпохальный. Он – тот самый «последний киногерой» МакТирнана, последний представитель уходящей эпохи. Его снимали не заинтересованные в результате люди. Его имя – «добавочная ценность», недорогой бренд с твердо обозначенным кассовым потолком, но без дна; ему некуда стремиться, как и почти всем игроэкранизациям последних лет, но есть, куда падать. Его ждали, и он пришел, но только для того, чтобы попросить у нас немного денег. Такие фильмы вряд ли будут снимать в будущем; сегодня в моде всеобщая интеграция. Чем был бы Silent Hill: Homecoming (в быту Silent Hill 5), если бы Кристоф Ганс не показал на экране свое видение «Сайлент Хилла» – эзотерического, полукриминального и насквозь понятного? Можно рвать в гневе тельняшки и обвинять Konami в попрании традиций, но изменить уже ничего нельзя – процесс запущен и ни за что не остановится.
Что же случится? Какое-то время экранизации игр совершенно точно будут лепить по проверенной схеме – до тех пор, пока бренды не достигнут совершеннолетия (до которого им, впрочем, осталось уже совсем немного). Комиксы взрослели почти столетие; играм еще только предстоит пройти тот же путь – от «добавочной ценности» до 200-миллионных бюджетов и миллиардных касс. С каждым годом индустрия электронных развлечений крепчает, набирает объемы и вот-вот догонит киноиндустрию; в таких условиях само понятие «киноадаптация игры» теряет смысл: смотри, например, Final Fantasy 7 на PlayStation и ее равноправное анимационное «дополнение» «Дети пришествия». В скором времени выйдет провальная уже на уровне идеи экранизация бестолковой гоночки Spy Hunter, режиссированная Полом Андерсоном, зато уже в конце 2009 года – Metal Gear Solid (по сценарию Хидео Кодзимы), Castlevania того же Андерсона и киновариант «Алисы» Американа МакГи (American McGee). Самое интересное, безусловно, случится через два года, когда подтянутся мастодонты: Prince of Persia: The Sands of Time (при участии Джордана Мехнера, Jordan Mechner), Mortal Kombat: Devastation (никакого Джона Леонетти), а чуть позднее и Halo Питера Джексона (Peter Jackson) – главная кинематографическая надежда Microsoft. Эти фильмы ничего не будет связывать с первопроходцами из 90-х: в их основе – давно сложившиеся бренды, а по правую руку – всегда готовая к сотрудничеству игроиндустрия. Время эксплуатации прошло, настало время сотрудничества. Ничего личного, только бизнес. **PG**

EDITORIAL

Запуск русскоязычной версии Warhammer Online, несомненно, событие месяца. Что с того, что количество активных игроков в Европе и Америке уменьшилось? Mythic и не собиралась побить рекорд WoW, а на фоне других MMO 300 тысяч подписчиков – отличный результат. К тому же зачем нам эти цифры? Главное, чтобы игра тебе нравилась и на твоем сервере «жило» достаточно народу. А будет ли подписчиков 10 миллионов, 300 тысяч или всего 100 человек – какая разница, если ты получаешь от игры удовольствие? EVE Online и с куда меньшим количеством активных игроков отлично живется. Вон какие страсти кипят!

Денис Кублицкий

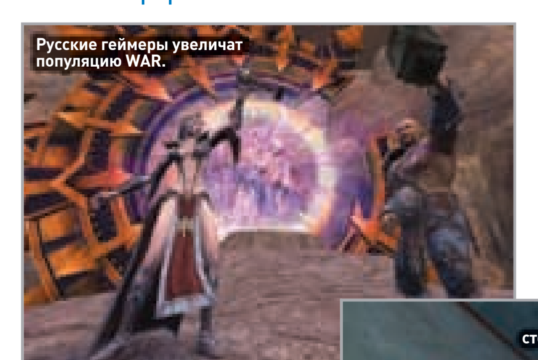
БЕТА-ТЕСТ

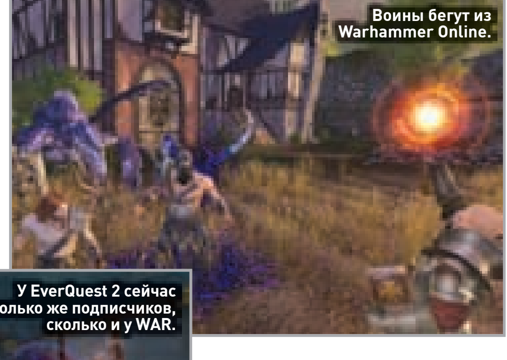

Идет последняя проверка «Героев» перед боем.

BATTLEFIELD HEROES

Издательство Electronic Arts вновь объявило набор бета-тестеров для бесплатного многопользовательского шутера Battlefield Heroes. Никаких особых требований к кандидатам нет, регистрация открыта на сайте игры www.battlefield-heroes.com. Заполняй форму и жди заветный ключик. Однако не переживай, если тебя не «призовут». Поговаривают, релиз Battlefield Heroes должен состояться не позднее 31 марта. По крайней мере так было указано в последнем финансовом отчете «Электроников».
И, кстати, вслед за Battlefield Heroes последует долгожданная Battlefield 1943. Многопользовательский шутер на 24 персоны, посвященный сражениям на тихоокеанском фронте, будет распространяться через интернет. Закрытый бета-тест? Обязательно будет, и мы о нем всенепременно сообщим.

ИСХОД ИЗ WARHAMMER ONLINE


Русские геймеры увеличат популяцию WAR.

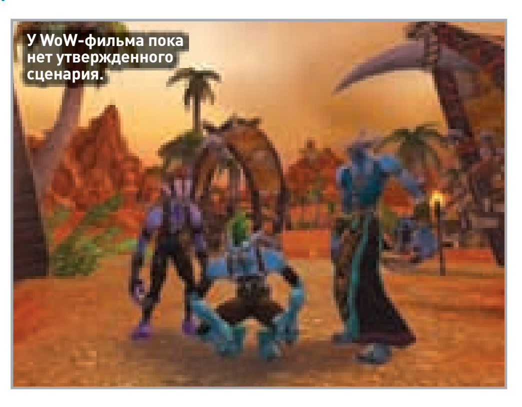

Воины бегут из Warhammer Online.

У EverQuest 2 сейчас столько же подписчиков, сколько и у WAR.

Население виртуального мира Warhammer Online: Age of Reckoning постепенно тает. Прошлой осенью, спустя три недели с момента релиза, у игры было 750 тысяч подписчиков. Разумеется, ажиотаж не мог держаться вечно, однако никто не ожидал настоящего демографического «обвала». Как признал глава студии Mythic Entertainment Марк Джейкобс (Mark Jacobs), сегодня у WAR осталось только 300 тысяч подписчиков в Европе и Северной Америке. Это без учета российских данных – у нас MMORPG только что стартовала.
300 тысяч – далеко не провал, но и хвастаться нечем. Для сравнения, у Final Fantasy 11 и EverQuest 2, появившихся на свет в 2002 и 2004 годах соответственно, по 500 тысяч подписчиков. Издатель Warhammer Online – компания Electronic Arts явно ожидала от игры лучших результатов. И серьезно просчиталась с планом по доходности. Чтобы сократить убытки, сейчас в EA идут массовые сокращения. Они коснулись и Mythic. На биржу труда отправлены 21 человек из службы поддержки и большинство тестеров. Сколько же уволено всего, данные разнятся. Одни источники называют цифру 60, другие более смелы в предположениях и ставят на 130. Впрочем, Марк Джейкобс уверяет, что волноваться не из-за чего. По его словам, команда разработчиков MMORPG разрослась до 400 человек, и нет ничего страшного в том, что некоторым пришлось уйти. Ни о каких сокращениях штата наполовину (а были и такие слухи) речь не идет. WAR продолжается!

WOW ЗАРАБАТЫВАЕТ ДЕНЬГИ


WoW кормит и Activision Blizzard, и онлайновых спекулянтов.


У WoW-фильма пока нет утвержденного сценария.

По традиции последние вести из вселенной World of Warcraft. Ребята из Blizzard на корню пресекли слухи о том, что производство фильма по мотивам сам знаешь какой MMORPG приостановлено. Нет, говорят, Legendary Pictures по-прежнему занимается картиной, однако процесс небыстрый. Пиарщик «Метелицы» также уточнил, что снят будет не мультик, а именно полнометражный фильм с живыми актерами.
Эксперты подсчитали, сколько денег приносит World of Warcraft своему издателю. Как оказалось, в 2009 году деньги 11.5 миллиона подписчиков составили почти половину всей прибыли Activision Blizzard.
Впрочем, на WoW зарабатывает не только «хозяин». На днях стало известно, что сайт mymmoshop.com, специализирующий на торговле виртуальной валютой и товарами (третий в мире по объемам продаж), куплен частной фирмой My MMO Inc. Знаешь, за какую сумму? 10 миллионов долларов!
А главным «кормильцем» MyMMOShop.com является именно World of Warcraft. Покупатель обосновал сделку тем, что, несмотря на мировой финансовый кризис, виртуальный товар не теряет в цене.

ИУДА ПОГУБИЛ «БРАТЬЕВ»


«Братья» горят желанием отомстить.


Кстати, The Mittani нигде не работает. Его дело – EVE Online.

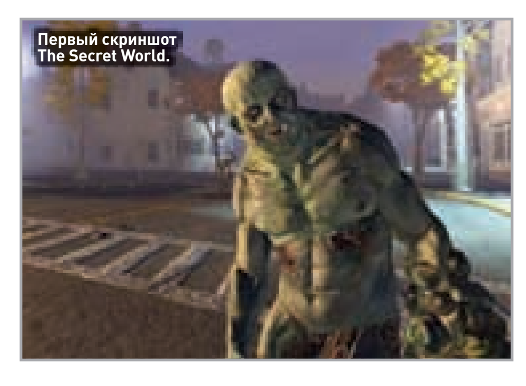
Какие страсти кипят в EVE Online!

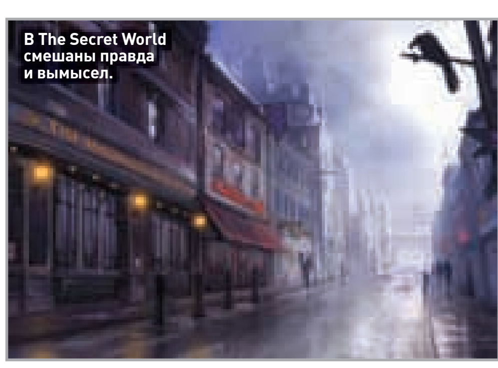
В EVE Online кипят нешуточные страсти. Band of Brothers, один из крупнейших альянсов, существовавших в игровой вселенной, уничтожен за одну ночь. Деньги BoB дюжины космических станций и огромное количество звездолетов поменяли владельца. Теперь всем этим распоряжается альянс GoonSwarm, главный враг «Братьев». Как такое возможно? Игрок The Mittani, возглавляющий разведывательное управление GoonSwarm, сумел переманить на свою сторону одного из директоров Band of Brothers. Почти наверняка дело не обошлось без взятки. Говорят, на счетах BoB (ныне пустых), хранились биллионы ISK (внутриигровая валюта EVE Online). Предатель передал The Mittani все пароли «Братьев», и в считаные минуты альянс лишился всего, чего добивался долгие годы. Даже название Band of Brothers отныне принадлежит GoonSwarm.

«Сегодня мы уничтожили альянс BoB! – пафосно заявил The Mittani по завершении операции. – Это была историческая ночь во вселенной EVE Online. Она уже никогда не будет прежней».

Могущественный альянс прекратил свое существование, однако люди, возглавлявшие его, не сдались. Они горят желанием отомстить: и GoonSwarm, и The Mittani, и прежде всего предателю. На руинах BoB возникла новая организация. The Mittani тем временем грозится опубликовать переписку боссов Band of Brothers, которую они вели на закрытом форуме. Учитывая тот факт, что «Братьев» не раз обвиняли в нечестной игре, будет интересно почитать.

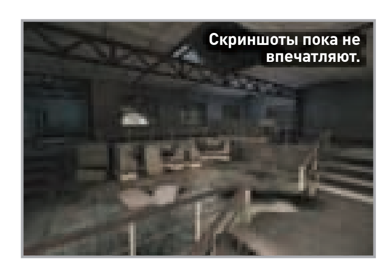
THE SECRET WORLD ПЕРЕДЕЛЫВАЮТ


Первый скриншот The Secret World.


В The Secret World смешаны правда и вымысел.

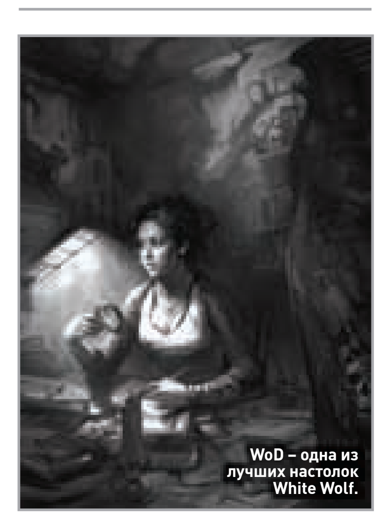
Рагнар Торнквист (Ragnar Tornquist), заведующий разработкой онлайновой игры The Secret World, поделился последними новостями. Оказалось, что часть игры переделают. Всех в норвежской студии Funcom устраивает визуальная часть «Секретного мира» (используется движок Age of Conan) и общая концепция проекта (действие разворачивается в наши дни, игровая вселенная «соткана» из теории всемирного заговора и городских легенд). Изменениям подвергнется непосредственно геймплей. В Funcom хотят, чтобы The Secret World выделялась из MMO-толпы и в нее можно было играть... вечно. Торнквист также занят шлифовкой сюжета. И правильно делает – от человека, стоящего за двумя превосходными квестами (The Longest Journey и Dreamfall), многие ждут выдающейся истории.

Рагнар дразнит: скоро геймеры узнают много интересного. В том числе и дату релиза MMORPG. Однако сомневаемся, что The Secret World появится в этом году. Пока Funcom уделяет больше внимания Age of Conan. Исправление ошибок и введение нового контента не спасло от ухода подписчиков: недавно норвежская компания закрыла 31 сервер игры из 49.


Скриншоты пока не впечатляют.

Армия США анонсировала America's Army 3. Виртуальный призывной пункт заработает уже в этом году. Шутер с ролевыми элементами создается на движке Unreal Engine 3. Чем больше «служишь», тем выше характеристики персонажа. Разработчики также сулят невероятную степень реализма – все в игре воспроизведено чуть ли не по секретным чертежам. Хотя, конечно, всем понятно, что America's Army 3 всего лишь агитка, а агитка никогда не бывает до конца правдивой.

Тем не менее свои задачи America's Army выполняет. В Книге рекордов Гиннесса зафиксировано пять достижений игры, включая звание «Самая большая виртуальная армия».


WoD – одна из лучших настолок White Wolf.

В свое время многих удивило слияние исландской компании CCP (EVE Online) и американского издателя настольных ролевок White Wolf Publishing (Vampire: The Masquerade). Однако сейчас польза очевидна. Американцы выпустили карточную игру по мотивам EVE Online, а исландцы занялись переводом мрачного мира с вампирами и оборотнями в формат MMORPG. В этой игре тебе предстоит быть монстром, который, однако, не забыл, что когда-то был человеком. В CCP планируют выпуск онлайновой мелодрамы на 2010 год. Разработчики прогнозируют: у WoD будет в три раза больше подписчиков, чем у EVE Online.

БЕСПЛАТНЫЕ MMORPG НА РУССКОМ, ЧАСТЬ 2



В августовском номере мы писали о бесплатных клиентских ролевках на русском языке, в основном о фэнтезийных. Спешим исправиться – в нынешнем выпуске мы поведаем о двух морских ММО, одной космической и даже о первом в России онлайн-хоккее. И традиционно о фэнтези. Поскольку о Lineage 2 и так все знают, расскажем о Rohan Online. Хотя она и не переведена, уже доступны русская техподдержка и русский сайт, так что возможна и локализация клиента.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

NAVY FIELD

WWW.NAVYFIELD.RU

ДАТА ВЫХОДА
2 ноября 2007 года
РАЗМЕР ИГРОВОГО КЛИЕНТА
308 Мб

ПЛЮСЫ
Крупномасштабные морские сражения, в которых могут принять участие до 128 игроков, небольшой размер клиента.
МИНУСЫ
Отсутствие PvE-режима (если не считать обучения), многим игра может показаться слишком однообразной.
ИТОГО
Игра для фанатов морского боя, поклонников масштабных PvP-боев и тактических стратегий.

Navy Field посвящена морским сражениям Второй мировой. В игре представлено более 100 различных кораблей, основанных на реальных прототипах: от фрегатов и крейсеров до авианосцев и линкоров. Не забыты и подлодки. Создав персонажа-капитана, приобрети корабль, установи на него вооружение, найми матросов и отправляйся в бой. Игра не может похвастаться современной графикой и использует изометрический вид сверху, но это не делает происходящее менее достоверным. Потопить противника ловко выпущенной торпедой или метким артиллерийским огнем – задача та еще.


Задача – не только потопить вражеское судно, но и по возможности сохранить свое.

ПИРАТЫ ОНЛАЙН

WWW.PIRATY-ONLINE.RU

ДАТА ВЫХОДА
30 декабря 2008 года
РАЗМЕР ИГРОВОГО КЛИЕНТА
1.5 Гб

ПЛЮСЫ
Отсутствие классов персонажей, что дает большую свободу в плане развития своего альтер-эго.
МИНУСЫ
Устаревшая графика, отсутствие централизованного аукциона, неудобный интерфейс, скучный сбор ресурсов.
ИТОГО
От капитана торгового судна или исследователя до морского разбойника – один шаг. В этой игре – уж точно.

Мы уже писали о «Пиратах Онлайн», когда игра находилась на этапе открытого бета-тестирования. Теперь же она официально спущена на воду. Несмотря на название, пиратом быть в игре не заставляют: можно стать торговцем, исследователем или вступить на военную службу. А благодаря гибкой системе развития персонажа профессию можно сменить. Изучил нужные умения, поменял корабль – и ты уже не мирный купец, а кровожадный пират или бравый вояка. Но даже самому отчаянному разбойнику нужно уметь торговать: как и в любой другой ММО, экономика играет важную роль.


Действие игры разворачивается в Европе эпохи Ренессанса.

НАЧАЛО ОТКРЫТОГО ТЕСТИРОВАНИЯ
5 октября 2008 года
РАЗМЕР ИГРОВОГО КЛИЕНТА
214 Мб

ПЛЮСЫ
Интерфейс прост и понятен, что очень похвально, учитывая специфику космических ММО.
МИНУСЫ
World of Tides еще не успела обрасти «мясом» – хотелось бы видеть больше типов вооружения и кораблей.
ИТОГО
Игра для тех, кто хочет бороздить просторы галактики, но считает EVE Online слишком сложной и навороченной.

WORLD OF TIDES
WWW.WOTGAME.RU

«Мир приливов» Дмитрия Градинара – отличный материал для создания ММО. Устремившись в космос, человечество столкнулось с расой разумных червеобразных существ, настроенных крайне недружелюбно. Бессмертные, как назвали их люди, уничтожают все живое на своем пути, даже не пытаясь вступить в контакт. Бросив все силы на создание боеспособного флота, человечество быстро столкнулось с проблемой нехватки ресурсов. Добыть ценные минералы с подконтрольных врагу территорий способны только вольные пилоты – скаперы, за одного которых тебе и предстоит играть.



Название «скапер» произошло от английского space caper – космический капер.

НАЧАЛО ОТКРЫТОГО ТЕСТИРОВАНИЯ
19 января 2009 года
РАЗМЕР ИГРОВОГО КЛИЕНТА
408 Мб

ПЛЮСЫ
В отличие от многопользовательских режимов спортивных игр это действительно живой мир.
МИНУСЫ
Все предметы действуют ограниченное время, их можно купить на 1, 7 и 25 дней.
ИТОГО
Первый онлайн-хоккей на русском языке. Устал от эльфов, космоса и пиратов? Тогда это твой выбор.

SLAPSHOT
WWW.SLAPSHOT.RU

Slapshot – один из самых сложных ударов в хоккее, который позволяет разогнать шайбу до скорости выше 100 км/ч. Хотя сравнивать одноименную игру с реальным хоккеем на льду не совсем правильно – она рассказывает об уличной разновидности этого вида спорта. Команда состоит из нескольких человек, а игра происходит в совершенно разных локациях, например на свалке или фабрике. Зато все остальное – как в профессиональном хоккее: упорные тренировки, множество различных ударов и техник, напряженные матчи и заслуженные победы. Хочешь стать чемпионом? Вперед!



Слабакам в хоккее не место!

ДАТА ВЫХОДА
Январь 2009 года (запуск русскоязычного сайта и техподдержки)
РАЗМЕР ИГРОВОГО КЛИЕНТА
1.6 Гб

ПЛЮСЫ
Помимо людей и эльфов для создания персонажа доступна раса дикэнов, которые могут превращаться в драконов.
МИНУСЫ
Rohan Online слишком похожа на другие восточные ММО, а игровой клиент не переведен на русский.
ИТОГО
Рекомендуется всем, кто любит корейские MMORPG и хочет попробовать свои силы в новой игре.

ROHAN: BLOOD FEUD
WWW.PLAYROHAN.RU

На первый взгляд Rohan Online – типичный клон Lineage 2. В общем-то так и есть. Мир игры ничем не выделяется, квестов мало, и лучший способ прокачки персонажа – долгий и однообразный «фарм» монстров. PvP тоже не сулит откровений – те же осады и случайные стычки. Но есть интересная особенность: если тебя несправедливо убьют, разрешено мгновенно перенестись к обидчику и отомстить. Из мирных развлечений доступна рыбалка, причем в качестве наживки можно использовать броню и оружие, а из пойманной рыбы вытащить новый доспех. Оригинально, но скучно.



Средневековые города и рыцари в сияющей броне. Уже в который раз...



ЗАПОЗДАЛАЯ ВСТРЕЧА

Лучшие флеш-игры 2008-го, которые мы заметили только сейчас

Ежемесячно выходит несколько тысяч новых флеш-игр. Большинство из них – откровенное фуфло, недостойное внимания. Однако случается, что и хорошие проекты теряются среди проходных. Мы решили не гнаться за новинками и познакомить тебя с пятью очень интересными играми прошлого года, которые раньше почему-то не приметили. Наслаждайся!

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

MUTINY

WWW.NITROME.COM/GAMES/MUTINY

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ОЧЕНЬ ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	1403 KB
ОЦЕНКА	5

Каждый уважающий себя геймер хотя бы раз играл в «Червей». Ох, как забавно визжали беспозвоночные в знаменитой Worms: Armageddon, как задорно палили друг в друга из автоматиков! Вспомню, аж слезы умиления наворачиваются. Похожие чувства вызывает и Mutiny, достойный флеш-клон Worms. Здесь все знакомо, лишь вместо червей – пираты. Две команды разбросаны по «плоскому», как школьная доска, уровню. Пираты атакуют по очереди: сначала одна сторона, затем другая. Обширный арсенал включает не только традиционные виды оружия (например, динамитные шашки), но и оригинальные разработки (бананы, начиненные взрывчаткой).
Управление осуществляется при помощи мыши. Любопытно, что пираты перемещаются по уровню прыжками, – ты просто бросаешь их, как мешки.
Резюмирую: отличная игра, особенно если сражаться не с компьютером, а с другим человеком.



Пираты так же весело переругиваются, как сам знаешь какие червяки.

GEMCRAFT

GEMCRAFT.FIZZLEBOT.COM

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	2191 KB
ОЦЕНКА	5

На первый взгляд Gemcraft – очередная игра, в которой монстры валят скопом, а маленькие, боевитые башенки расстреливают вражин пачками. Однако при ближайшем рассмотрении становится ясно: проект студии Game In A Bottle куда больше, чем просто клон. Сюжета, конечно же, нет. Злой колдун наслал чудищ на земли сельские, а ты, добрый волшебник, решил защитить деревеньки. Оборона ведется при помощи магических драгоценных камней, которые нужно размещать в башнях, расставленных по пути следования монстров. Камни разных цветов предлагают разные виды атак: яды, молнии, взрывы, а также ослабление защиты противника и прочие негативные эффекты. Что важно: брюлики можно и нужно объединять, чтобы получать более опасные камни. Также разрешается заниматься строительством: возводить на уровне новые защитные башни и выкапывать на пути врага болота. Процесс нешуточно захватывает!



Gemcraft – не «красавица», но от нее глаз не отвести!

ARACHNOPHILIA: THE SPIDER WEB GAME

WWW.DIGYOUROWNGRAVE.COM/ARACHNOPHILIA-SPIDER-WEB-GAME

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	678 KB
ОЦЕНКА	5

Arachnophilia: The Spider Web Game – игра удивительная. Она дает редкий шанс перевоплотиться, заставить думать другими категориями. Мыслить как хищник. И пусть охотиться придется не на львов и медведей, а на мух и бабочек, процесс по-настоящему захватывает.
Итак, ты – молодой паук. Страшно? Ничего, привыкай. Ты голоден. Всегда. Ты тянешь нить, плетешь паутину, а потом ловишь муху. Поправив здоровье, укрепляешь свои сети, ловишь жучков, пожираешь их, снова тянешь нить. Бабочка вкусна и прибавляет много сил. А вот жук-рогач могуч: он так и норовит порвать паутину. Но если попадется, то (после сытного ужина) ты сможешь некоторое время тянуть сверхпрочную паутину.
Игра продолжается до тех пор, пока не умрешь от голода (это жизнь, увы). Всего в Arachnophilia представлены десять разных насекомых, каждый со своими «причудами». Bon Appetit! И не спеши в следующий раз бить паука тапком.



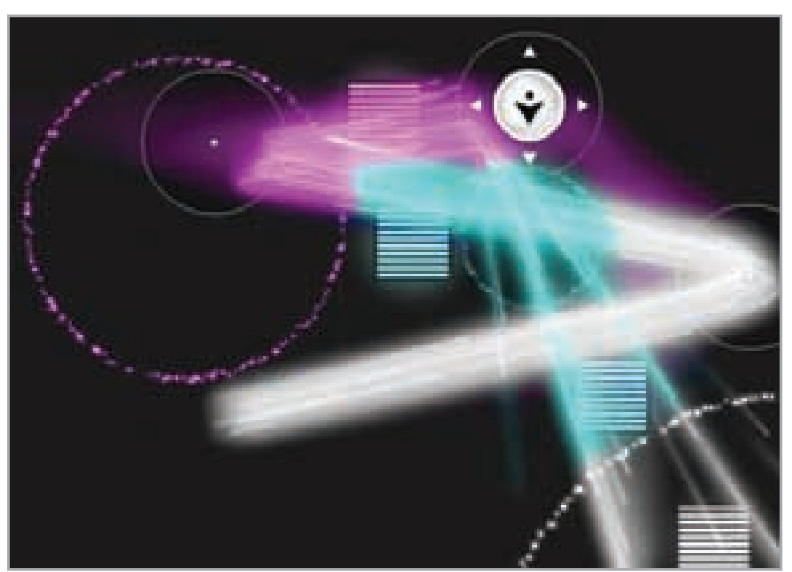
Также есть режим, посвященный конструированию идеальной паутины.

AUDITORIUM

PLAYAUDITORIUM.COM

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	3123 KB
ОЦЕНКА	5

Дэйн Сэйнт (Dain Saint) и Уильям Столлвуд (William Stallwood) создали удивительную игру, являющуюся одновременно отрадой и для глаз, и для ушей, и для мозга. Суть Auditorium непросто объяснить, однако стоит попробовать эту головоломку, и ты быстро освоишься.
Если коротко, с помощью специальных указателей нужно перенаправить потоки света так, чтобы они зацепили контрольные точки и зазвучала удивительно красивая музыка (она, кстати, написана Сэйнтом). Одна из важнейших особенностей Auditorium заключается в том, что каждый уровень можно завершить разными способами.
И это здорово – будто самостоятельно творишь музыку из света. Ощущения непередаваемые.
Разработка проекта продолжается, авторы обещают регулярно добавлять новые уровни. Однако уже сейчас Auditorium собрала много наград от сайтов, специализирующихся на казуальных играх. Добавим и свою, журнальную? Конечно! Держите, Дэйн и Уильям.



Разработчики готовят коммерческую версию игры.

THE MAJESTY OF COLORS

WWW.KONGREGATE.COM/GAMES/GREGORYWEIR/THE-MAJESTY-OF-COLORS

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	658 KB
ОЦЕНКА	5

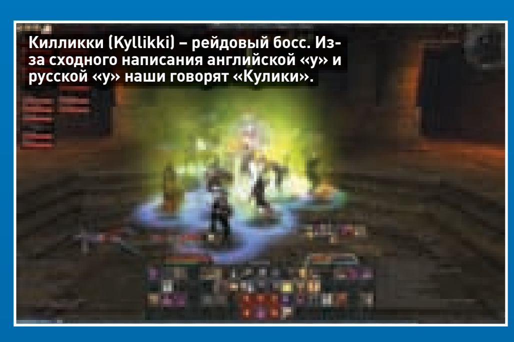
Игра, полное название которой звучит (I Fell in Love With) The Majesty of Colors, явно навеяна произведениями классика американской хоррор-литературы Говарда Лавкрафта (Howard Lovecraft). Повествование ведется от первого лица. Якобы однажды вечерком ты лег спать, а проснулся в неведомом мире, и что любопытно, в облике гигантского морского монстра. Что делать, как себя вести? Решай сам. Пусти в ход щупальца (они повинуются приказам кнопки мыши). Можешь начать топить рыбаков и скармливать детей акулам. Но такое поведение вряд ли кому-то понравится: будь готов к скорому визиту армии и торпедным атакам. А можешь попытаться подружиться с людьми – для этого им нужно... верно, помогать.
В The Majesty of Colors представлены пять разных концовок. И хотя автор явно пытался копировать интонации Лавкрафта, однако драматизм в игре, что называется, дутый. Но все равно занятно, обязательно попробуй.

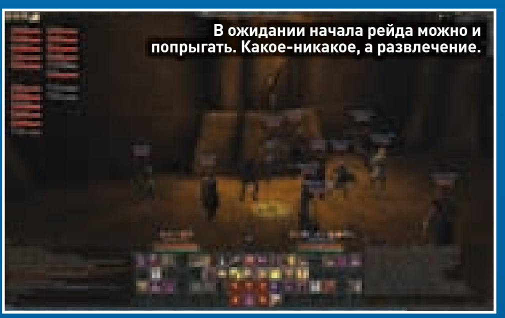


Сценарий писал фанат произведений Лавкрафта.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ


На PvP-сервере Age of Conan и шагу не ступить, чтобы не увидеть сражающихся игроков.

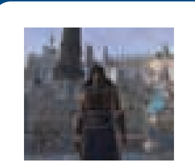

Килликки (Kyllikki) – рейдовый босс. Из-за сходного написания английской «у» и русской «у» наши говорят «Кулики».


В ожидании начала рейда можно и попрыгать. Какое-никакое, а развлечение.

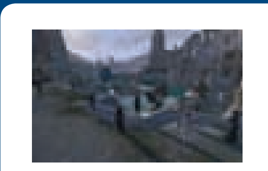
AGE OF CONAN: МИР, ГДЕ ЭЛЬФЫ НЕ ЖИВУТ

НОВОЕ НАЧАЛО

Не считая новостей и итогов года, мы не писали об Age of Conan четыре месяца, так что пришло время наверстывать упущенное. Кроме того, в продаже уже должна появиться локализация от 1С – чем не повод попробовать самую «взрослую» MMO 2008 года на вкус? Игра еще немного не дотягивает до оценки 8.5, выданной нами авансом в июльском номере, но Funcom уверенно движется в правильном направлении. И пусть AoC не набрала миллиона подписчиков, на отсутствие внимания она не жалуется.



СТАТУС
ASSASSIN ESMER, 80-Й УРОВЕНЬ



ДИСЛОКАЦИЯ
FURY, OLD TARANTIA

И ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ

Вернувшись в игру после длительного отсутствия, первым делом обращаешь внимание на изменившуюся систему комбоударов у бойцов ближнего боя – о ее переделке разработчики говорили еще в конце лета. Если раньше у персонажей 70-го уровня и выше было немало комбо, состоящих из трех-четырех ударов, то теперь в большинстве своем для их исполнения нужно нанести всего один-два. Правда, и результирующие повреждения были несколько снижены. Кроме того, если хотя бы один из начальных ударов не попадет по противнику, финальный урон умения будет меньше. Таким образом в Funcom решили проблему предварительной «раскрутки» комбо на подходе к противнику: помахать мечом в воздухе, выскочить из-за угла и убить врага чуть ли не с одного удара уже вряд ли получится. В итоге данное изменение сделало схватки более честными и динамичными. Впрочем, недруга по-прежнему можно убить одним комбо, если пройдет «фаталити», но вероятность этого очень мала.

Общую динамику боя (а она здесь выше, чем во многих других PvP-играх) нарушает лишь исполнение связок ударов – завершающую атаку персонаж производит, стоя на месте. А если в комбо не один финальный удар, а серия из нескольких тычков, то либо все они попадают, либо все блокируются, парируются или промахиваются. Более того, если первый завершающий удар попадает в цель, но враг начинает убегать, то он все равно получает град ударов. Пожалуй, это единственный серьезный недостаток боевой системы: выглядит как-то пошагово, что ли. С другой стороны, такая механика боя дает еще один повод объединяться в группы: один персонаж оглушает жертву или сбивает ее с ног, другой добивает беспомощного врага. Да и роль лекарей сложно переоценить. Если бы не они, стычки в Age of Conan длились бы считаные секунды.

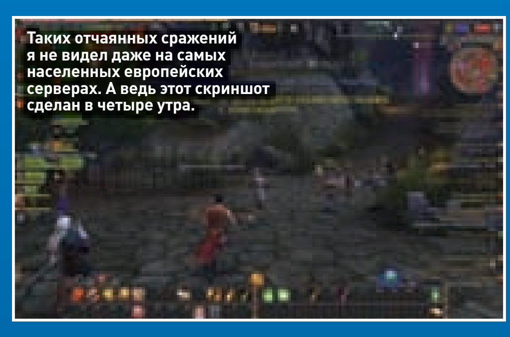
ВОИНЫ В ПОЛЕ

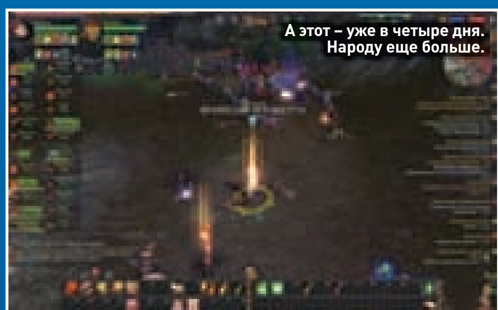
Столкновений на PvP-серверах действительно выше крыши. Игра и раньше не страдала от недостатка кровожадных охотников за головами, а после введения PvP-уровней, для получения которых нужно убивать персонажей игроков, Хайбория и вправду стала жестоким и несправедливым миром. Одному здесь делать нечего, разве что охотиться на таких же одиночек, которых все равно сомнет организованная группа или рейд. Большинству игроков не страшен даже статус преступника, ведь штрафные очки, которые дают за расправу над невинными жертвами (персонажи более низкого уровня, за которых даже опыта нет), можно легко «списать», убивая монстров или просто немного подождав. А вот PvP-опыт набивается непросто. Для получения первого PvP-уровня нужно 7000 опыта, когда за побежденного противника редко дают больше сотни. Переживаешь, что за каждым углом могут поджидать головорезы? Добро пожаловать на PvE-сервер, где убийство игроков разрешено только на осадах крепостей и в мини-играх. Правда, адреналина там нет. Хайбория – страна жестокая и кровавая, а Age of Conan – в первую очередь PvP-игра.

Это подтверждает и тот факт, что на максимальном уровне, кроме убийства других персонажей, и заняться-то особо нечем. Групповых квестов и подземелий сравнительно мало, рейдовых – и того меньше. Причем награды за квесты не очень полезны в PvP: хотя прирост в повреждениях обеспечивают, защиту они дают только против монстров. Если же ты хочешь повысить сопротивляемость атакам других игроков,

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ


В первые дни в начальных зонах было столько игроков, что на всех не хватало монстров. Общие квесты спасали ситуацию.


Таких отчаянных сражений я не видел даже на самых населенных европейских серверах. А ведь этот скриншот сделан в четыре утра.

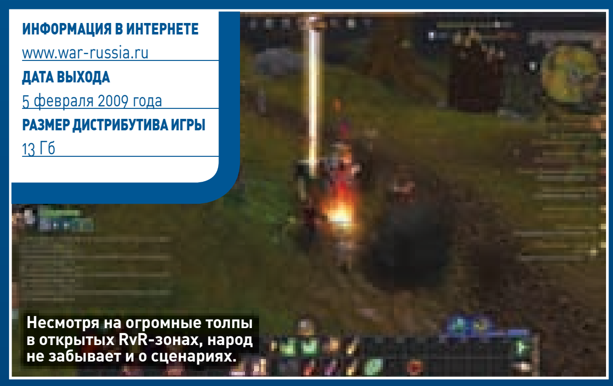

А этот – уже в четыре дня. Народу еще больше.

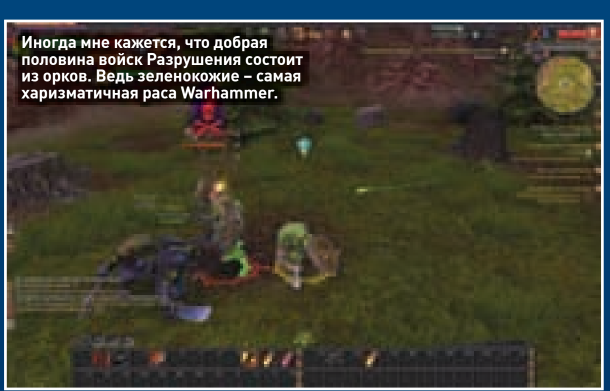
WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

ВАААГХ ПО-РУССКИ!

Сразу оговорюсь, что данный материал посвящен не столько локализации и обзору проекта, сколько впечатлениям от игры на русском сервере. Что такое Warhammer Online и с чем его едят, ты уже наверняка знаешь. А вот как играется WAR на родном языке в компании соотечественников – вопрос насущный. Если вкратце – отлично! А развернутый ответ ты найдешь на этих двух страницах.

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.war-russia.ru
ДАТА ВЫХОДА
5 февраля 2009 года
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА ИГРЫ
13 Гб


Несмотря на огромные толпы в открытых RvR-зонах, народ не забывает и о сценариях.


Иногда мне кажется, что добрая половина войск Разрушения состоит из орков. Ведь зеленокожие – самая харизматичная раса Warhammer.

Были ли у нас сомнения насчет качества перевода до выхода русской версии Warhammer Online? Конечно, ведь объем текста в игре просто гигантский: один «Том знаний» чего стоит. Его и прочесть-то не каждый сможет, не то что перевести. И заданий в игре масса – еще в обзоре я восхищался огромным количеством квестов в RvR-ориентированной игре, теперь восхищаюсь их переводом на родной язык. Добавь к этому описания умений, тактик, помощь по игре и кучу других похожих мелочей – работа была проделана титаническая.

WAR ПО-РУССКИ

За основу локализации был взят перевод компании «Алегрис», официального российского дистрибьютора Games Workshop (издателя «Вархаммеров»). Пусть не все фанаты оказались довольны таким поворотом событий, но иначе и быть не могло – часть русских названий была окончательно и бесповоротно утверждена компанией GW. Однако большую часть работы по адаптации терминов и названий вселенной Warhammer на русский локализаторы Electronic Arts проделали сами, в конечном итоге создав собственный вариант.
Над адаптацией текста игры, состоящего примерно из 3 миллионов слов, трудилось более 50 переводчиков, редакторов и корректоров. Несомненно, при желании в локализации можно найти шероховатости, но в целом текст очень приятен и читается на ура. Каждой из игровых рас присущ свой собственный стиль, и речь хаосита никогда не спутаешь с монологом эльфа или бормотанием гоблина. Очевидно, переводить болтовню зеленокожих было тяжелее всего, однако тексты не потеряли своего очарования, оставшись такими же забавными и в русском варианте.
Пожаловаться можно только на шрифты: на расстоянии имена игроков и монстров неразборчивы, но подобная проблема есть и в английской версии. Кроме того, часть надписей не помещается в отведенные рамки, особенно это касается названий предметов, которые обрезаются посередине слова. Впрочем, EA обещает исправить этот недочет, да и заметен он только в окошках с предметами: в чате подобных недостатков не наблюдается.
Озвученные реплики персонажей, которых в игре не так много, вышли если и не на отлично, то на четверку с плюсом. Среди хитов сезона гоблинские «Че?», «Бoooольно!», а также неустаревающее «Ой! Ой! Ой!» орков (вполне вероятно, сей интернациональный клич оставили в оригинале). Зеленокожие, как обычно, вовсю веселят народ. Вааагх!

СЕРВЕРЫ WAR

На момент написания статьи (12 февраля) запущено два русских сервера Warhammer Online: стандартный (core, где битвы между игроками разрешены только в отведенных зонах) и откры-




Перед началом рейда у входа в склеп Килликки.

придется качать PvP-уровни (каждый из них открывает доступ к новой экипировке). Получив первый, можно приобрести два кольца и ожерелье, которые в сумме дают 9 процентов защиты от всей магии – речь идет об украшениях для персонажей-восьмидесятников, но PVP-награды доступны и на более низких уровнях. Уже неплохое подспорье в борьбе с вражескими магами: как правило, они предпочитают заклинания по площади, так что в массовых PvP-боях ты будешь получать повреждения, даже не являясь первоочередной целью. Именно поэтому при атаке нельзя двигаться в куче: растянувшись широкой цепью, твоя команда сильно повысит шансы на победу.

НА ОТРЯДЫ РАССЧИТАЙСЬ!

Правильная тактика – залог успеха, и в Age of Conan она играет большую роль, чем в других MMO. Благодаря высокой динамике боя все действия должны совершаться чуть ли не на автомате, поэтому тактика обычно обсуждается до начала боя. Особенно удобно учиться действовать в команде в мини-играх. Во-первых, с каждой стороны выступает по шесть человек, так что любой участник команды на вес золота. Во-вторых, перед началом игры ты можешь узнать состав вражеского отряда и решить, в какой очередности атаковать персонажей противника. В-третьих, сражения проходят на одной и той же карте, что позволяет учитывать и пытаться исправить ошибки, допущенные в предыдущих боях.

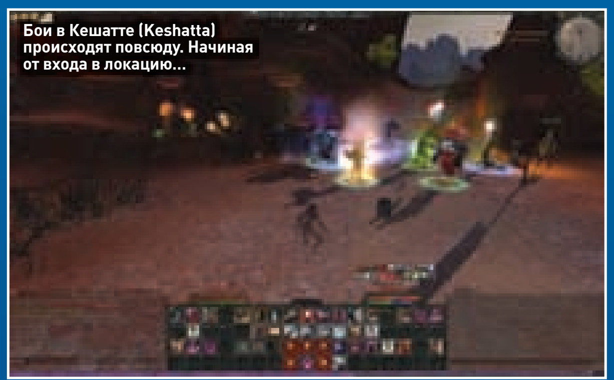
Но, как бы ни были полезны сражения шесть на шесть, они не подготовят тебя к масштабным замесам в Кешатте или на осадах. Участие в бою большого количества людей всегда вносит сумятицу: куда бежать, кого атаковать, кого защищать? Тут уже приходится отдавать приказы на ходу, и побеждает более организованный. В таком случае имеет смысл разбиться на отряды, у каждого из которых свой командир. Собственно, так мы и поступили во время осады крепости, о которой я расскажу в одном из следующих дневников. Как говорится, stay tuned. **PG**


Мини-игры пользуются большой популярностью, поскольку за участие в них дают очки, необходимые для записи на осады.

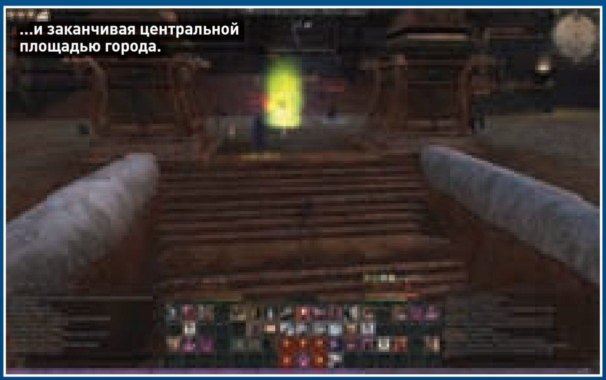
ТАКОЕ РАЗНОЕ PVP

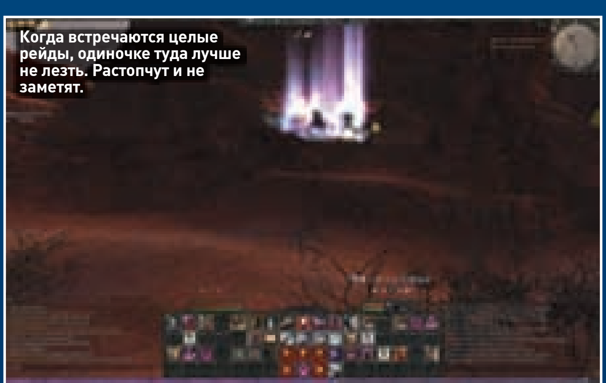
Условно все PvP-игры можно разделить на два типа. В первом случае игроку предлагается сразу же выбрать сторону конфликта. Примеры: World of Warcraft, Warhammer Online, PlanetSide, EverQuest 2. Ты заранее знаешь, кто твой враг, и, завидев на горизонте красный ник, будешь готов принять бой. У этой системы один большой недостаток: на сервере редко достигается баланс сторон, и исправить его, как правило, довольно непросто. Нельзя же насильно заставить игрока сменить фракцию!

Во втором случае все могут атаковать всех, причем практически везде и в любой момент. Кроме Age of Conan представителями игр такого типа являются Ultima Online, Lineage 2, The Chronicles of Spellborn и грядущий Darkfall. Баланс в этом случае регулируется самими игроками: если появляется особо крупная и наглая гильдия, все остальные обычно объединяются против нее. Самый крупный недостаток – большое количество обид, ведь твоего персонажа может убить игрок, с которым ты только что проходил подземелье. Такие дела.


Бои в Кешатте (Keshatta) происходят повсюду. Начиная от входа в локацию...

Игра и раньше не страдала от недостатка охотников за головами, а после введения PvP-уровней Хайбория и вовсе стала жестоким миром.

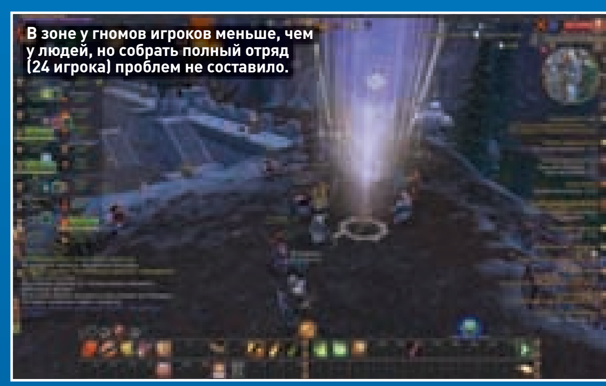

...и заканчивая центральной площадью города.

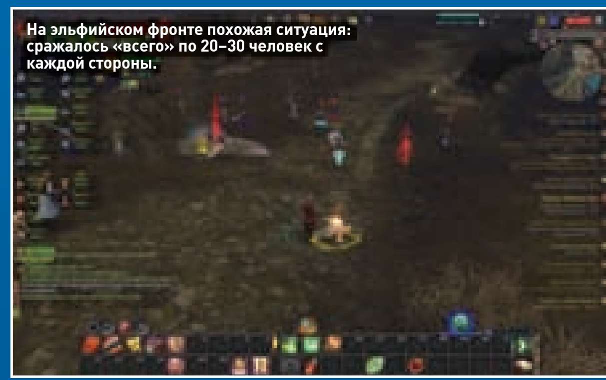

Когда встречаются целые рейды, одиночке туда лучше не лезть. Растопчут и не заметят.





Так выглядят сражения в открытых RvR-зонах в минуты затишья.


В зоне у гномов игроков меньше, чем у людей, но собрать полный отряд (24 игрока) проблем не составило.


На эльфийском фронте похожая ситуация: сражалось «всего» по 20–30 человек с каждой стороны.

тый (open-RvR, где бойцы армий Порядка и Разрушения могут сражаться практически повсюду). Сейчас об этом судить слишком рано, но пока складывается впечатление, что стандартный сервер более популярен. Наверное, на него пошло бы еще больше людей, если бы не очереди: вечером в них приходится стоять по 10–15 минут. Однако днем можно свободно зайти на сервер, поэтому его нельзя назвать переполненным. Скорее народу как раз достаточно для ведения круглосуточных боев, которые не утихают ни в четыре ночи, ни в восемь утра, ни в три дня. Вечером же от желающих захватывать замки вообще отбоя нет. Например, пару дней назад защита крепости в Остланде длилась несколько часов. Это не означает, что игроки безвылазно сидели там все это время: одни люди приходили, другие уходили – Warhammer Online совсем не заставляет превращать свою жизнь в игру. Вероятно, с этим связан и тот факт, что большая часть подписчиков – вполне взрослые люди. Впрочем, это мое личное мнение, и я могу ошибаться. Но с уверенностью можно сказать, что народ попался приятный и понимающий. Немалая часть людей пришла с опытом игры на американских и европейских серверах (в том числе несколько крупных гильдий), но и новичков достаточно много. Очевидно, повторяется ситуация с другими MMO, запущенными в России через некоторое время после выхода на Западе. Бывалые игроки охотно делятся опытом с новыми, поэтому и битвы уже на первых уровнях гораздо веселее, динамичнее и даже могут похвастаться наличием тактики. То, до чего в сентябре первые поселенцы WHO доходили методом проб и ошибок, уже общедоступно. Не славно ли?

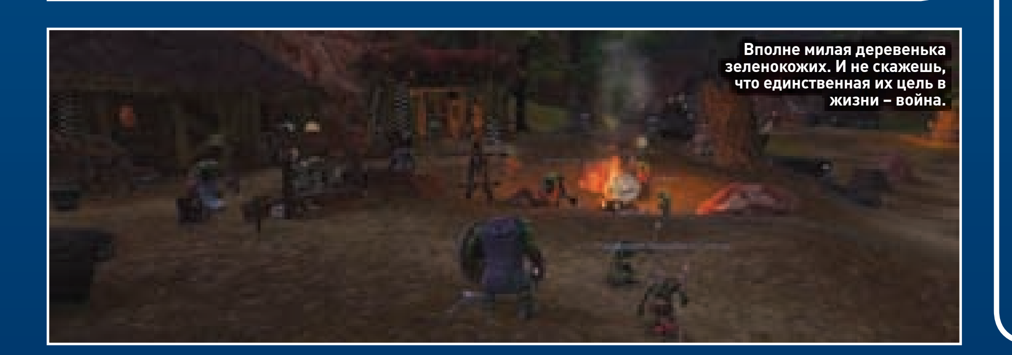
И ПРОДОЛЖАЕТСЯ WAR

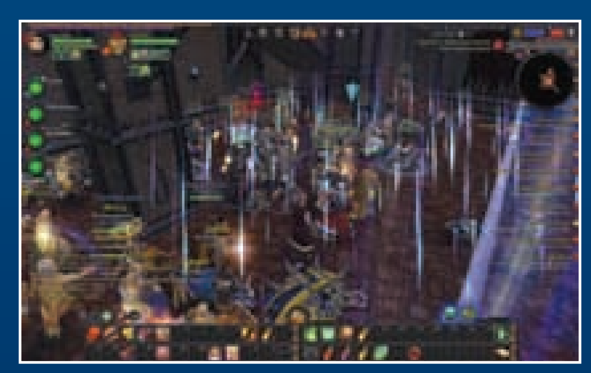
На руку русской версии Warhammer Online пошло и то, что мы получили игру с большим количеством контента. Два класса: рыцарь сияющего солнца и черный страж, которые не вошли в изначальную версию игры, были добавлены в конце прошлого года. А после обновления 1.1 игровая механика изменилась, по мнению многих подписчиков, в лучшую сторону. Нельзя забывать и об устранении огромного количества ошибок: клиент не вылетает каждые два часа из-за утечек памяти, частота кадров в масштабных замесах вполне приемлема, а практически все неработающие или неправильно работающие умения были исправлены. После грядущего патча 1.2 WAR обещает стать еще краше, но и сейчас является стройной и подтянутой игрой. Ее сила (но вместе с тем и слабость) – в масштабных боях, с чем на русских серверах проблем нет. И есть все основания полагать, что не будет. **PG**

Над адаптацией текста игры, состоящего примерно из 3 миллионов слов, трудилось более 50 переводчиков, редакторов и корректоров.

НОЧЬ УБИЙСТВА

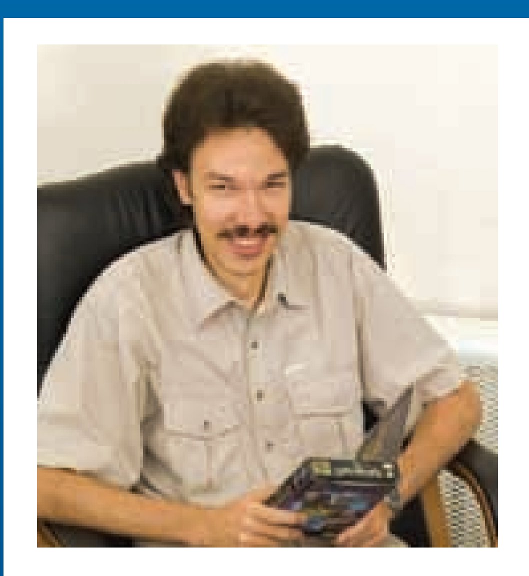
Практически одновременно с запуском русской версии Warhammer Online в игре стартовало событие под названием «Ночь убийства», которое продолжалось с 6 по 15 февраля. В течение этого времени игрокам предлагалось несколько специфичных заданий. Практически все они были нацелены на RvR: например, убить пять лидеров гильдий или десять лордов в замках. В качестве наград – новые звания, уникальный трофей в виде золотого кинжала и украшение для игроков 35-го уровня и выше (один камень на выбор из четырех). Но самой интересной фишкой оказались повторяемые задания, которым и обязано своим названием данное игровое событие. Для их выполнения было необходимо убить пять отмеченных противников. Причем сами игроки не знали, отмечены они или нет: соответствующие черепки находились только над именами недругов. А еще можно было отрезать голову врага и отправить ему по почте. Жестоко? Нет: игроки, получающие письмо с головой своего персонажа, скорее веселились, чем ругались. Ведь когда еще представится возможность положить в карман собственную голову?


Вполне милая деревенька зеленокожих. И не скажешь, что единственная их цель в жизни – война.



ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ «АЛЛОДОВ ОНЛАЙН»

ЧАСТЬ 5, PVP ИЛИ БИТВЫ ИГРОКОВ С ИГРОКАМИ



Привет! Я **Александр Мишулин**, креативный директор проекта «Аллоды Онлайн». Моя задача – следить за целостностью дизайна игры, чтобы она получалась такой, какой ее задумали. Можно сказать, что креативный директор выполняет те же задачи, что и режиссер в кино. С одной стороны, оттачивает детали, с другой – объединяет все в целое, опираясь на какие-то особенности проекта. Одна из ключевых особенностей дизайна «Аллодов Онлайн» – это PvP, или сражения игроков с игроками. Об этом мы сейчас и поговорим.

PVP – СЕРДЦЕ ИГРЫ

PvP – это драма, саспенс и катарсис любой онлайн-игры. Без него пользователь сразу кричит: «Не верю!» И даже полет в космос главного идеолога игры или лицензия на создание игры по самой читаемой книге XX века не спасут положение. Скажу честно, прозрение пришло к нам не сразу, и мы не хотели делать акцент на сражении игроков с игроками. Зато теперь вся команда регулярно спорит, кому же первому пришла в голову идея сделать PvP стержнем «Аллодов Онлайн».

В конце первого года разработки мы поняли, что у нас получается замечательная игра, сделанная русскими для русских, с глобальным, раскалывающим нашу страну конфликтом, который в каждую эпоху назывался по-разному. Декабристы против монархистов, славянофилы против западников, большевики против меньшевиков, демократы против ГКЧП, но суть одна. Скажем так, это конфликт индивидуальности и общности, который нераздельно властвует русским человеком уже тысячу лет.

В «Аллодах Онлайн» две противоборствующие стороны: демократичная Лига под предводительством Кании и тоталитарная Империя, где безраздельно господствует Хадаган. Пользователь может выбрать ту сторону, которая ближе ему не только внешне, но и идеологически. А чтобы доказать противникам, что они не правы, мы и сделали PvP.

PVP СТАНДАРТНОЕ...

Всевозможных стычек между персонажами в «Аллодах Онлайн» будет много. Дуэли станут доступны с первого уровня: два игрока по обоюдному желанию проводят поединок, который заканчивается либо бегством, либо поражением одного из участников, гораздо реже ничьей, когда оба дуэлянта одновременно поразят друг друга. Награда поединка – моральное удовлетворение. Поражение не означает смерть, но проигравший персонаж выживает с минимальным количеством здоровья, так что его легко может добить монстр или игрок из противоположной фракции. Дуэль может произойти в зонах со свободным фракционным PvP. Впервые в одну из таких зон игрок попадет где-то на 20-м уровне. Можно сказать, что это места открытых боевых действий, где игроки Лиги и Империи помимо стандартного выполнения квестов и убийства монстров могут нападать друг на друга без предупреждения. В таких зонах можно стать легкой добычей врага – поэтому надо держаться настороже. Отдельно хочется отметить «Священный Аллод» – территорию, на



Бортовые пушки астрального корабля.



Команда судна готовится взять противника на абордаж.


Хадаганский адепт расправляется с нежитью.


Корабль на причале у одного из затерянных в Астрале островов.


В Астрале можно встретить не только суда других игроков.

которой фракционное PvP будет поощряться. Здесь нужно захватывать специальные точки на карте, за удержание которых все игроки фракции, присутствующие в зоне, получат бонусы. Таким образом, подобные локации – это большие пространства для групповых боев «без правил», суровая необходимость для персонажей средних уровней.

Для тех же, кто хочет насладиться групповым PvP в более честной и мирной обстановке, созданы арены. Это небольшие области, как правило, рядом со столицами Кании и Хадагана, где все желающие могут сразиться друг с другом, причем количество одновременно сражающихся не ограничено. Участником считается каждый, кто находится на арене. Поскольку персонажи могут в любой момент войти на арену или выйти с нее, данный вид PvP подходит скорее для дружеских потасовок или разборок между гильдиями одной фракции.

...И НЕОБЫЧНОЕ

Перейдем к видам PvP, заняться которыми игрок сможет только в «Аллодах Онлайн».

Первый уникальный вид – гоблинобол – аналог футбола, игра здоровяков орков, каждый из которых уверен, что может играть в нее лучше, чем 11 неудачников в полосатых купальниках, нелепо бегающих по полю. Игра народных масс, непременный атрибут обсуждения каждого застолья и частая причина бытовых драк. Основное отличие от футбола заключается в том, что здесь важна не столько индивидуальная техника игры, сколько умение вовремя провести силовой прием. Игра происходит на специальных аренах и доступна всем персонажам 30-го уровня и выше. Играют две команды по шесть игроков, причем это могут быть команды как одной фракции, так и разных. Матч длится шесть минут. Задача каждой команды – любой ценой забить как можно больше мячей в чужие ворота. Игроки могут бегать, отдавать пасы и бить по воротам. Правда, роль мяча играет отрубленная голова или живой гоблин.

Вторая ключевая разновидность – «астральное PvP». Истоками оно уходит к набегам татаро-монголов, казацкой вольнице с Дона, черным бандам анархиста Махно времен Гражданской войны... Или, если угодно, рейдам Дениса Давыдова (поэта войны 1812 года) или атакам Сидора Ковпака (дважды героя СССР) на тыловые соединения оккупантов.

ВПЕРЕД К НЕИЗВЕДАННОМУ

Астрал – магическое пространство, таящее невиданные сокровища и опасности. Рассчитано оно на игроков 40-го уровня. Затерянные в астрале острова представляют собой подземелья для прохождения группой или рейдом (24 игрока – как большая группа). Поскольку здесь происходят одни из самых сложных боев в игре, для успешного освоения подземелий нужны сыгранные, хорошо подготовленные бойцы, но и награда будет стоить того: таких сокровищ не встретишь ни на одном из изученных Аллодов!

Островами в наши времена уже никого не удивишь, поэтому в «Аллодах Онлайн» появляется новая логистическая задача: доплыть до затерянного кусочка суши и вернуться назад, доставив отбитое у астрала сокровище домой (его нельзя поделить, пока оно не доставлено в порт гильдии). Здесь-то и таится главная проблема: пираты! Ведь во время путешествия в астрале любой корабль может быть атакован другим и при нанесе-

АСТРАЛЬНЫЕ КОРАБЛИ

Первое знакомство пользователя с астральными кораблями в «Аллодах Онлайн» состоится в начале игры. Имперцы начнут свое путешествие в мире Аллодов в одной из кают хадаганского крейсера. Приверженцы Лиги окажутся на судне, курсирующем между Аллодами. Однако полноценное плавание и тех и других персонажей начнется много позже.

Первый управляемый корабль на шесть игроков можно будет купить на 40-м уровне. Покупка дорогая – к ней надо готовиться заранее. Кроме того, кораблю нужна команда, поэтому стоит вспомнить о замечательной поговорке: «Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей». Для управления кораблем требуется как минимум два человека: навигатор и рулевой. Первый строит маршрут, второй управляет судном. Чтобы не чувствовать себя беззащитным перед кораблем неприятеля, нужен еще и канонир – палить из пушек. И ремонтник, который займется исправлением неисправностей. Идеальная команда выглядит так: навигатор, рулевой, два канонира (по одному на каждый борт), два ремонтника. Только с таким составом команда сможет чувствовать себя комфортно.




Бороздим просторы Астрала.


Орк на поле для игры в гоблинобол.

нии ему достаточных повреждений взят на абордаж.

АСТРАЛЬНЫЕ БОИ

Первую часть сражения – бой двух кораблей – можно сравнить с танковой дуэлью. Два экипажа соревнуются в умении управлять аппаратом, пользуясь особенностями местности, пытаясь не подставлять под удар наименее защищенные части машины и стремясь найти ахиллесову пяту противника. У каждого члена экипажа своя роль, занятие, которое может меняться в зависимости от ситуации: навигатор, ремонтник, рулевой (их может быть двое) или канонир (их может быть несколько). Только успешно действуя сообща, они смогут выдержать бой с противником.
Вторая часть битвы начинается, когда один из кораблей оказывается выведен из строя, а другой берет его на абордаж. Бой происходит непосредственно на палубах, в каютах, технологических отсеках и сокровищницах корабля. Это сражение можно сравнить с современными командными шутерами, где перед атакующими стоит ряд задач. Им требуется последовательно пробиться через все помещения корабля к сокровищнице, захватить сундуки и отнести их на свой корабль. Обороняющиеся должны любой ценой остановить врага и спасти свое богатство. В сражении принимают участие команды обоих судов. Поверженные игроки рождаются в специальных местах – лазаретах своих кораблей, которые тем дальше от места боя, чем сильнее проигрывает команда. Если пират одолеет галеон с золотом и довезет добычу до порта, то сможет забрать награбленное себе.

Вот она – жестокая правда астрала во всей красе! Без охраны простые путешественники станут жертвой пиратов, а без экипировки и ресурсов, добытых в набегах на мирные корабли, пираты падут от руки более подготовленных джентльменов удачи. У нас, как и везде, побеждает сильнейший!

СТАЛКИВАЯ ПРОТИВОПОЛОЖНОСТИ

Таким образом мы столкнули лбами две традиционно равнодушные друг к другу категории игроков – ориентированных на PvE и PvP. И если в большинстве MMO они лишь поверхностно пересекаются, проводя время за любимой частью игры, то в «Аллодах Онлайн» им постоянно придется встречаться друг с другом в астрале. Кто-то будет воевать, кто-то – договариваться, кто-то – действовать подкупом или обманом. Как бы то ни было, это породит сложную и интересную систему человеческих отношений, которой так не хватает многим современным онлайн-играм. PG


Потасовка на арене.


Дуэль между двумя игроками.


Целитель с помощником и мантикора.

Журнал Total DVD представляет



Качественный звук • Качественное видео • Качественный фильм

ЛУЧШИЕ DVD-РЕЛИЗЫ 2008 ГОДА!

Премия

TOTAL DVD AWARDS

Выбор экспертов –
в мартовском номере Total DVD













в продаже с 25 февраля

ИГРОВАЯ ПРОЕКЦИЯ

Домашний проектор – это очень круто. На нем можно смотреть фильмы, подключить к нему компьютер или консоль и играть. Тем более что качество изображения у современных HD-проекторов очень хорошее – прошли те времена, когда зритель видел на экране квадратные пиксели размером с полсантиметра! Нынешние проекционные аппараты поддерживают разрешение 1080р, обладают недюжинной светосилой, а также отличаются неслабой контрастностью. Взять новинки от Epson, проекторы EH-TW5000 и EH-TW3800. Отличаются они уровнем контрастности и яркостью лампы (75 000 : 1 и 1600 люмен против 18 000 : 1 и 1800 люмен). В остальном новинки идентичны. Они собраны в одинаковых корпусах с одинаковым набором функций и коммуникационных разъемов. Как и все проекторы марки Epson, обе новинки оборудованы матрицей 3LCD. Она-то и обеспечивает яркое изображение, четкую передачу цветов и точное воспроизведение оттенков в тенях. Благодаря новым 3LCD-панелям, передовой технологии DeepBlack и улучшенной лампе E-TORL уровень контрастности впервые достиг соотношения 75 000 : 1. Что до технологии Epson Cinema Filter, то она поддерживает качества изображения при любом уровне освещенности.



ЦИФРОВОЕ КИНО

С приходом цифровых технологий в дом изменилось все. Холодильники стали умными, стиральные машинки научились выходить в интернет, лампочка накаливания и та сподобилась выключаться по щелчку пальцев! Стоит ли говорить, как быстро MPEG4, а за ним и DVD вытеснили VHS-кассеты. Но время бежит быстро, и теперь пользователи скачивают из Сети все больше и больше фильмов в HD-формате, которые можно и нужно смотреть на широких диагоналях с хорошим звуком. Только вот как? Записывать многогигабайтные файлы на диск не вариант! Элегантное решение поступило из стен компании WD. Именно там придумали мультимедийный проигрыватель WD TV, который воспроизводит контент с простого винчестера. Устройство подключается к телевизору или к домашнему кинотеатру и проигрывает цифровые фильмы, музыку и фотографии с портативных накопителей WD My Passport и других запоминающих устройств с интерфейсом USB. При помощи комплектного пульта дистанционного управления можно осуществлять навигацию по экранным меню. Особенность новинки – поддержка Full HD (1080р). Что до форматов воспроизведения и поддерживаемых кодеков, о них пока ни слова. Скорее всего, их список будет увеличиваться время от времени вместе с выходом новых прошивок. Рекомендуемая стоимость WD TV 170 долларов.



ЭКОНОМ-ВАРИАНТ

Новые GeForce уже лежат на прилавках, а старые могут скоро совсем исчезнуть из розницы. Дабы подстегнуть интерес покупателей и продлить жизнь морально устаревшим модификациям, компания Leadtek решила обновить свою линейку плат на основе чипсета GeForce GTX 260. Модифицированная модель получила новое название Extreme+, а ко всему прочему еще и эффектную упаковку. Если раньше Leadtek предпочитала украшать свои retail-видеокарты изображениями боевых роботов, то теперь их место заняли суперкары. Это, конечно, никак не влияет на скорость работы. Сказывается возросшая до 602 МГц частота ядра. А вот скорость памяти пока неизвестна, но стоит ожидать, что и ее заставили работать быстрее. Компания позиционирует эту модель как оптимальное решение для оверклокеров. Как ни крути, а продвинутая система охлаждения позволит извлечь из этого чипа дополнительные мегагерцы, существенно увеличив производительность видеоподсистемы.

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ ОТ NVIDIA

Компания NVIDIA анонсировала технологию стереоскопического 3D-изображения GeForce 3D Vision. С помощью активных беспроводных очков, ИК-передатчика, видеокарты и монитора пользователь увидит мир по ту сторону экрана в трех измерениях. Создается ощущение, что дисплей компьютера – своеобразное окно в другой мир.
На данный момент компания NVIDIA называет ряд устройств, полностью готовых к работе с 3D Vision. Телевизоры Samsung SyncMaster 2233R и Viewsonic FuHzion VX 2265wm (120 Гц), DLP-системы Mitsubishi WD-57833, WD-60735, WD-60C8, WD-65735, WD-65736, WD-65C8, WD-65833, WD-65835, WD-73735, WD-73736, WD-73833, WD-73835, WD-73C8, L65-A90, LaserView L65-A90, проекторы LightSpeed Design DepthQ HD 3D Projector. Видеокарты GeForce GTX 295, GeForce GTX 285, GeForce GTX 280, GeForce GTX 260, GeForce 9800 GX2, GeForce 9800 GTX+, GeForce 9800 GTX, GeForce 9800 GT, GeForce 9600 GT, GeForce 8 Series, GeForce 8800 Ultra, GeForce 8800 GTX, GeForce 8800 GTS, GeForce 8800 GT. Конкретные игры не называются, но говорится о том, что абсолютное большинство современных игр совместимы с новинкой, а логотип The Way It's Meant to be Played говорит о 100-процентной совместимости. Цена за такой комплект еще не известна. Интересно, что, по заявлениям производителя, новинка обеспечивает более высокое разрешение и углы обзора по сравнению с конкурентами. С другой стороны, конкурентов можно пересчитать по пальцам – последняя инновационная технология в сфере стереоизображения вышла из стен Zalman. И та два года назад.



XFX ПОДРУЖИЛАСЬ С AMD

Не так давно компания XFX объявила о начале сотрудничества с AMD и вот спустя некоторое время представила первые видеокарты на базе процессоров Radeon HD серии 4000: модели XFX Radeon HD 4870, 4850, 4830, 4650 и 4350. По заявлениям производителя, для начала работы с новой линейкой графических процессоров компания XFX выбрала эти пять моделей, обладающих хорошими игровыми характеристиками и поддержкой интерфейса HDMI. Правда, для серьезных игр на максимальных настройках качества подойдут разве что 4870 и 4850 – остальные слабоваты. Но это не главное. Как мы и привыкли, в арсенале компании есть разогнанные модификации, которые работают чуть быстрее видеокарт любой другой марки.



BLUETOOTH: НАЧАЛО КОНЦА

Уже совсем скоро на замену беспроводному протоколу передачи данных Bluetooth придет революционная разработка TransferJet. Новая беспроводная технология позволяет совершать передачу данных со скоростью 560 Мбит/с без предварительных настроек и операций. Сигналом к началу передачи служит взаимное соприкосновение аппаратов. Например, коснувшись цифровой камерой домашнего компьютера, можно передать на винчестер все отснятые фотографии. Планируется, что TransferJet станет универсальным беспроводным интерфейсом в мире цифровой электронике. Единственный недостаток, – слишком малый радиус действия. В идеале устройства должны касаться друг друга. С другой стороны, это можно рассматривать и как хороший способ уберечься от несанкционированного доступа к личной информации.

ОГОНЬ, ВОДА И МЕДНЫЕ ТРУБЫ

Все самые мощные видеокарты при максимальной нагрузке выделяют безумное количество тепла. Дабы обеспечить необходимый уровень охлаждения, штатный кулер выходит на максимальные обороты и производит широчайшую гамму высокочастотных жужжаний. Поэтому в идеале тот же GeForce GTX 295 нужно охлаждать не воздухом, а водой! Компания Danger Den, известный производитель систем жидкостного охлаждения, как раз-таки выпустила водоблок для GeForce GTX 295. Называется он Danger Den GeForce GTX 295.
Водоблок сделан целиком и полностью из меди. Совместим с 1/4 - 1/2”, 3/8” и с 1/4” фитингами. Дабы охлаждение производилось наиболее эффективно, блок контактирует не только с графическими процессорами, но и с чипами видеопамяти, элементной базой системы питания видеокарты и связующим оба ядра мостом. Названа ориентировочная цена Danger Den: 190 долларов.
Надо сказать, что этот водоблок будет особенно актуален для пользователей с уже установленной системой охлаждения. Допустим, она работает только для центрального процессора – расширить контур и охладить видеокарту в этом случае не составит никакого труда!

ТРЕХКАНАЛЬНАЯ ПАМЯТЬ ДЛЯ CORE I7

Вслед за выпуском первых наборов трехканальных памяти с частотой 2 ГГц компания Kingston Technology объявила о начале продаж второго поколения модулей HyperX с низкими таймингами для энтузиастов в области компьютерных игр. Новые «планки» HyperX с частотой 2 ГГц уже появились на прилавках магазинов в китах по 6 и 3 Гбайт. Они имеют более низкое значение задержки CAS (8), что обеспечивает более высокую производительность платформ на базе системных плат с чипсетом X58 и процессорами Core i7. Новые киты с ультранизкими задержками дополняют постоянно расширяющееся семейство модулей памяти HyperX с теплоотводами T1. Компания предлагает наборы модулей памяти DDR2 емкостью 2 Гбайт с частотой 800 МГц и наборы модулей памяти DDR3 емкостью 6 Гбайт и частотой 2000 МГц. На все модули Kingston HyperX предоставляется пожизненная гарантия и бесплатная техническая поддержка в режиме 24/7.

ВТОРОЙ ТЕРАБАЙТ

«Пока некоторые представители отрасли сомневались, станут ли потребители приобретать терабайтные накопители, мы решили выпустить диски вдвое большей емкости». Примерно так следует расценивать шаг компании WD по выпуску очередной новинки семейства WD Caviar Green. Эта популярная линейка экономичных и бесшумных 3,5-дюймовых накопителей создана с применением самых прогрессивных в отрасли пластин емкостью 500 ГБайт с плотностью записи 400 Гб/кв. дюйм и кэш-памяти емкостью 32 МБайт. На ее основе можно производить накопители емкостью до 2 Тбайта, а вот дальше придется увеличивать плотность записи на пластину или увеличивать количество дисков. Производитель также применил немало фирменных технологий: StableTrac, которая редусматривает крепление вала электродвигателя с обоих концов, что стабилизирует вращение пластин и способствует точному позиционированию блока головок во время операций чтения и записи; IntelliPower, которая выверяет соотношение скорости вращения, передачи данных и алгоритмов кэширования, что дает значительную экономию электроэнергии; IntelliSeek для оптимизации поиска и снижения уровеня энергопотребления, шума, вибрации; NoTouch для надежной парковки головок. Все это способствует значительному уменьшению износа головок и дисков, а также более надежной защите накопителей в процессе их перевозки.



ТЕКСТ: АНТОН БОЛЬШАКОВ

КРЫСИНЫЕ БЕГА

ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЫШЕК



Иметь хорошую компьютерную мышь очень важно. С ней удобно работать, удобно не работать и сидеть в интернете, удобно играть, в конце концов! Сложилось так, что самыми удобными были и остаются по сей день игровые манипуляторы. Именно они обладают самым широким функционалом, имеют эргономичную форму, а также отличаются весьма привлекательными расцветками. Да и выбирать мышку мы будем прежде всего для игр. Дополнительное условие одно: игровая мышка должна подключаться к компьютеру проводом через USB. Ибо беспроводной способ подключения не обеспечивает необходимого времени отклика.

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

A4TECH X7
CYBERSNIPA STINGER
GENIUS ERGO 555
LOGITECH G9
MICROSOFT SIDEWINDER X5
OKLICK Z-1
RAZER SALMOSA
SPEEDLINK STYX

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Тестировать мышки просто. Приходим на работу, запускаем любимый Unreal Tournament, который в народе Classic, и стреляем друг в друга часами напролет – успевай только манипуляторы менять да штекеры втыкать в USB-порты. Как правило, в таких сетевых баталиях редакция и выявляет все преимущества или недостатки конкретного игрового манипулятора. Если в тестовом образце кнопок совсем много, одной игры в Unreal Tournament явно недостаточно. Нужно проверить ее в игре другого жанра. Оптимальным вариантом может стать World of Warcraft. Закрепил на дополнительные кнопки различные действия героя, погонял часок-другой – и все сразу понятно.

Отдельной строкой следует говорить о программном обеспечении. В комплекте с любой игровой мышкой идет собственная утилита, которая может управлять профилями, активировать их при запуске той или иной игры, изменять чувствительность, а также значительно расширять функционал манипулятора. Устанавливают фирменное ПО немногие – и тем не менее поговорить о нем стоит!

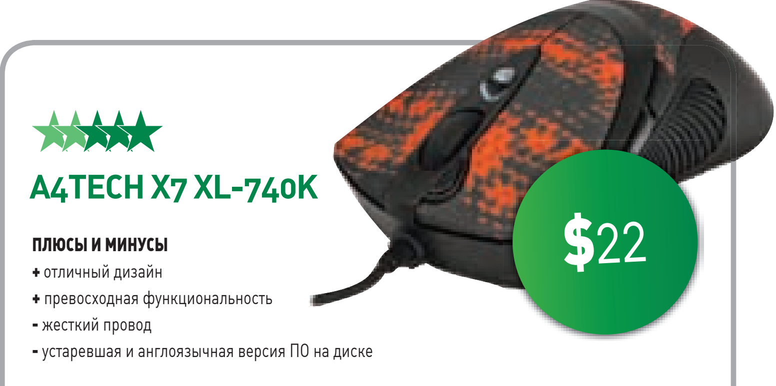
Практически все игровые мышки имеют сенсор с безумным оптическим разрешением. На первый взгляд увеличение количества dpi при переключении режимов приводит лишь к увеличению скорости передвижения курсора. Но ведь никто не мешает уменьшить именно эту скорость программно! В результате манипулятор будет работать гораздо точнее. Скажем, изначально можно выбрать 2200 dpi и уже при необходимости переключаться на более высокое разрешение (если нужно резко развернуться) или низкое (для наиболее точного прицеливания).

Мышки предоставлены компаниями:
Бюрократ, www.buro.ru
Графитек, www.grafitec.ru
TOP, www.tortrade.ru
Имидженд Edelman PR, www.imageland.ru
Агентство «Полилог», www.polylog.ru

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

На рассвете компьютерных технологий компьютерная мышка имела прямой привод. Другими словами, манипулятор имел два установленных перпендикулярно друг к другу колеса. При перемещении они крутились каждое в свою сторону с разными скоростями, что и определяло направление движения курсора. Такая конструкция имела много недостатков и довольно скоро была заменена на мышь с шаровым приводом. Шарик доминировал очень долго. Фактически несколько десятков лет пользователи работали с мышками с тяжелым прорезиненным шариком. Описывать принцип их работы смысла нет – он известен всем и каждому. Следует сказать о недостатках. Шарик был проблемным местом любого манипулятора. Со временем он собирал на себя много грязи, отчего портились ролики, в результате мышка заедала, а движения курсора становились прерывистыми и смазанными. Чтобы избавить пользователя от постоянных мучений с чисткой шарикового механизма, придумали оптические датчики. Они были призваны отслеживать перемещение рабочей поверхности без использования механических частей. Это обеспечивало высочайшую надежность манипулятора и позволяло увеличить чувствительность датчика. Перемещения курсора стали плавными и точными. Правда, оптические мышки первого поколения так и не сумели побороть культ «шарика». Причина в конструкции сенсора. Светоизлучающие и воспринимающие отраженный свет диоды требовали наличия особой рабочей поверхности. Таковой стали коврики со специальной штриховкой. Иногда она почти не была заметна при обычном свете, но без нее мышка не могла отслеживать перемещения. Этот коврик нельзя было заменить чем-то другим. Более того, каждый производитель использовал свой коврик, и отдельно от мышки он не продавался. Его даже приходилось периодически чистить, ибо на грязной поверхности датчик работал неуверенно.

Коренным образом ситуация изменилась с появлением оптических датчиков второго поколения с фотосенсором и микропроцессором для обработки изображения поверхности. Удешевление и миниатюризация компьютерной техники позволили уместить все это на одном элементе. Удалось даже существенно снизить стоимость производства. Общий принцип работы не изменился. Фотосенсор сканирует поверхность под мышкой, которая для верности подсвечивается светодиодом. Изменение рисунка говорит о том, что произошло перемещение мышки. Процессор в свою очередь определяет, насколько и куда переместился манипулятор. С этого момента оптические мышки научились работать практически на любых поверхностях. Их надежность и низкая стоимость в производстве позволили отказаться от шариковых аналогов. В последние годы появилась более совершенная разновидность оптического датчика. Для подсветки поверхности в нем применяется полупроводниковый лазер. Такая технология позволяет увеличить надежность и разрешающую способность, работать на стеклянных и полузеркальных поверхностях и значительно снизить энергопотребление. Отличительная особенность лазерных мышек – отсутствие сколько-нибудь заметного свечения.



A4TECH X7 XL-740K

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ отличный дизайн
+ превосходная функциональность
- жесткий провод
- устаревшая и англоязычная версия ПО на диске

ТИП	лазерная
РАЗРЕШЕНИЕ	600/800/1200/1600/2000/3600 dpi (по осям)
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	7
ПО	Oscar Mouse Editor

Самая первая модификация A4Tech X7 была добротным игровым манипулятором, но уж слишком неоднозначным казался дизайн. Глянцевая поверхность с хромированными вставками – не лучший выбор для игровой мышки. Новая A4Tech X7 получила иной дизайн. Асимметричность и ориентированность на правую руку теперь подчеркивается еще больше. Глянец заменили добротной прорезиненной поверхностью. Под большой палец также положили резиновую ребристую вставку. Все кнопки находятся в нужных местах, до них не надо тянуться. Появилась возможность сбалансировать вес манипулятора при помощи дополнительных грузиков и менять ножки. Почему-то отказались от тонкого и мягкого провода, который хоть и выглядел несолидно, но абсолютно точно не мог помешать игроку им за что-то зацепиться. Новый жесткий провод может! Следует обратить внимание и на размер: этот манипулятор довольно большой и подойдет не каждому. В остальном каких-то серьезных замечаний по дизайну нет.
Функционал A4Tech X7 реализуется средствами Oscar Mouse Editor. Именно в этой утилите можно изменить частоту опроса USB от 125 до 1000 Гц, отрегулировать отклик кнопок от 3 до 30 мс для изменения точности выстрелов, записать макросы и сконфигурировать собственные профили, загрузить два во встроенную память мышки и переключать прямо в игре при помощи Scroll Lock (на любом ПК без Oscar Mouse Editor).



CYBERSNIPA STINGER

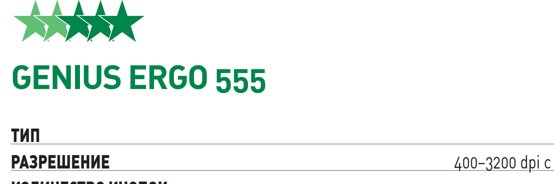
ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ эргономичный дизайн
+ качественное и очень простое в пользовании ПО
+ 7 грузиков по 20 г
- жесткий провод

ТИП	лазерная
РАЗРЕШЕНИЕ	400/800/1600/3200 dpi (по осям)
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	9
ПО	CyberSnipa Macro Manager

Эта мышка очень эргономична. Дизайн CyberSnipa Stinger совершенно точно ориентирован на правшей. Играть левой рукой с таким манипулятором невозможно абсолютно точно. Поверхность корпуса очень хорошая, в своем большинстве матовая и прорезиненная. Все девять кнопок на привычных местах. Правда, до одной – самой дальней – под большим пальцем дотянуться проблематично. Ставить туда лучше какую-нибудь редко используемую функцию или макрос. Колесико можно нажимать вправо-влево. Это удобно и необходимо не только в игре (смена оружия), но и в операционной системе (вперед-назад). В зависимости от выбранного разрешения колесико подсвечивается определенным цветом. Рядом с кнопкой переключения разрешения есть клавиша выбора одного из трех сохраненных в памяти профилей. Провод здесь средней жесткости, может за что-нибудь зацепиться. Вес манипулятора можно варьировать в широких пределах. В CyberSnipa Stinger устанавливается до семи грузиков весом по 20 г. Лично мне удобно играть тяжелой мышкой. Ножки, само собой, сменные. Записывать макросы и управлять функциями мышки нужно из фирменной утилиты CyberSnipa Macro Manager. Программа чрезвычайно понятна и проста в пользовании. Запись макросов осуществляется нажатием одной кнопки. Достаточно записать один раз в сумме шесть макросов для трех игровых профилей и наслаждаться. Они сохраняются во внутренней памяти. После настройки ПО можно удалить.

GENIUS ERGO 555



ТИП	лазерная
РАЗРЕШЕНИЕ	400–3200 dpi с шагом 100 dpi (по осям)
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	10
ПО	Agama 2

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ регулировка чувствительности по осям
- нет дополнительных грузиков
- нельзя запрограммировать дополнительные кнопки справа
- сырое ПО



Даже если это и эргономичная мышка, пользоваться ей можно любой рукой. Пусть левой не так удобно, как правой. Это большой плюс! Корпус манипулятора интересный: часть матовая, часть глянцевая. Выглядит все это очень добротно. Глянцевая поверхность основных кнопок не мешает игре. На ней также не видны отпечатки. Приятно, что в этой модели провод имеет тряпичную оплетку. С такой будет сложно зацепиться за край стола, и тем не менее его бы следовало сделать чуть мягче! Все кнопки доступны, трудности могут возникнуть лишь с той, что над колесиком. Но она нужна для переключения профилей. Колесико, к слову, весьма странное – уж слишком сильный у него боковой люфт. Складывается ощущение, что так работает горизонтальная прокрутка. А нет – ее в Genius Ergo 555 и не было! Программируемых клавиш на мышке всего четыре. Все они расположены слева. Две кнопки с правого торца нужны для регулировки чувствительности по осям. Зажимаешь клавишу, крутишь колесико и смотришь выбранное разрешение на маленьком OLED-дисплее. За это производителю отдельное спасибо – лично мне очень понравилась возможность уменьшить чувствительность по вертикальной оси Y. Профили настраиваются из программы Agama 2 и сохраняются во внутреннюю память. Всего их пять. Функциональностью фирменное ПО не блещет, хотя интерфейс весьма привлекателен.



LOGITECH G9

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ отличная эргономика
+ сменные корпуса
+ высочайшая функциональность
+ качественное ПО

ТИП	лазерная
РАЗРЕШЕНИЕ	200–3200 dpi с шагом 100 dpi (по осям)
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	11
ПО	Logitech SetPoint

Никогда бы не подумал, что мышка такой формы может быть удобной. Тем не менее это так. Logitech G9 ложится в руку настолько приятно, что не хочется ее выпускать. Это относится к обоим сменным корпусам, что идут в комплекте. Они отличаются формой, весом и поверхностью. Без корпуса Logitech G9 превращается в маленькую и также очень удобную портативную мышку. Но для игры такой вариант неприемлем. Технически в этом манипуляторе реализован весь функционал высококлассного игрового контроллера – тут и сменные тефлоновые ножки, и балансировочные разновесы, и кнопка переключения профилей на подошве, и регулировка чувствительности, и средней жесткости провод в тряпичной обмотке. Интересная особенность. Колесико может вращаться как совершенно свободно, так и дискретно со щелчками.
Фирменное ПО чрезвычайно функционально. С его помощью пользователь может настроить разрешение по осям, выбрать цвет индикатора, ограничить частоту опроса USB-порта, скорость прокрутки и сделать еще много-много всего. Само собой, есть функция записи макросов и сохранения в память мышки пяти профилей. Никто не запрещает установить Logitech SetPoint, настроить мышку по своему вкусу и тут же удалить утилиту. Без нее только не получится автоматически включать профили для той или иной игры. В остальном весь функционал мышки доступен и без утилиты.



MICROSOFT SIDEWINDER X5

$65

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ идеальное расположение боковых кнопок
- нет боковой прокрутки
- не умеет запоминать профили (нет встроенной памяти)
- нет дополнительных грузиков

ТИП	лазерная
РАЗРЕШЕНИЕ	200–2000 dpi с шагом 200 dpi
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	9
ПО	Microsoft IntelliPoint

В самом начале теста, когда все мышки были в красивых упаковках, Microsoft Sidewinder X5 могла составить Logitech G9 серьезную конкуренцию. Футуристический рубленый корпус, черный цвет, вертикальное расположение дополнительных кнопок на левой поверхности – тогда это казалось весомым преимуществом. Уже в процессе стало ясно, что черный пластик слишком простоват, отсутствие балансиров не позволяет изменять вес манипулятора, а на поверхности нет даже кнопки смены профилей. Да она и ни к чему – в Microsoft Sidewinder X5 нет встроенной памяти, и менять профили можно только при установленном Microsoft IntelliPoint. И раз уж зашла речь о кнопках, следует отметить крайне удачное расположение и форму двух боковых клавиш. В этом убедился не один человек после часа игры в Unreal Tournament. В играх других жанров они тоже весьма полезны!
Утилита управления функциями мышки простовата, но все необходимое в ней есть. Возможности программирования дополнительных кнопок, выбор нужного разрешения оптического сенсора, запись макросов, изменение скорости опроса порта – все эти параметры находятся в соответствующих вкладках. Неясно, почему производитель не реализовал горизонтальную прокрутку, а также чем мотивирован выбор столь жесткого провода. Такому легкому манипулятору без картриджа с дополнительным весом он только мешает.



OKLICK Z-1

ТИП	лазерная
РАЗРЕШЕНИЕ	400/800/1600/3200 dpi (по осям)
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	9
ПО	Oklick Gaming Mouse

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ качественное и очень простое в пользовании ПО
+ 7 грузиков по 20 г
- жесткий провод
- глянцевая поверхность корпуса



Неискушенный экстремальными видами спорта геймер не заметит разницы. Мне же имитация карбона вместо настоящего углепластика кажется не самым удачным дизайнерским решением. И лишь после всех мыслей о композитных материалах, карбоне, кевларе, и необходимости оных в игровых мышках я заметил: Oklick Z-1 точная копия CyberSnipa Stinger. Отличают их только окраска и тип поверхности, что соприкасается с ладонью. В этом манипуляторе нет приятного матового пластика. Производитель решил применить вычурный глянец. Тактильные ощущения на нем не самые лучшие. В остальном мышка обладает всеми достоинствами и недостатками CyberSnipa Stinger.
Следующее отличие заключается в комплектности. У Oklick Z-1 нет дополнительных сменных ножек. Зато есть шайба с грузиками. Утилита управления такая же. Да, разработчики позаботились о новом интерфейсе и перевели программу на русский язык. Но принципиально ничего нового в ней не появилось. Именно поэтому этот манипулятор следует рассматривать как достойную альтернативу манипулятору марки CyberSnipa, который несколько дороже мышки Oklick. На отсутствии сменных ножек и не столь качественном покрытии корпуса в нашем тесте Oklick Z-1 теряет лишь один балл.



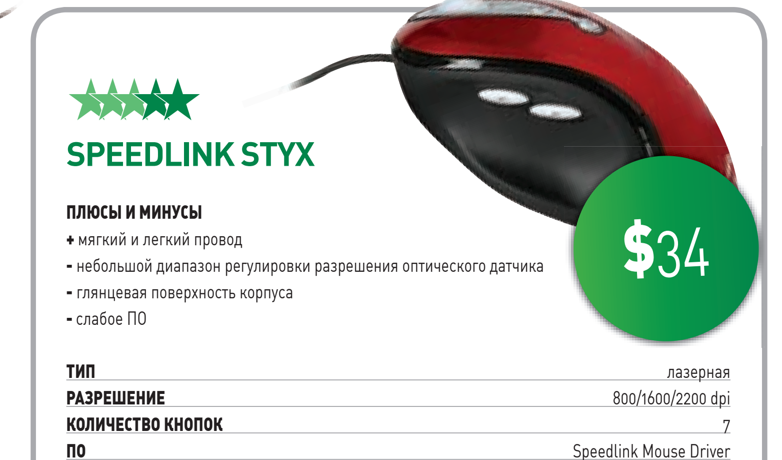
RAZER SALMOSA

$35

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ мышь отлично скользит по любой поверхности
+ легкий провод
- нет дополнительных кнопок
- всего два режима чувствительности

ТИП	лазерная
РАЗРЕШЕНИЕ	800/1800 dpi
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	3
ПО	Razer Software

Этот манипулятор самый классический из всех. Пользоваться им удобно как правой рукой, так и левой. Дизайн Razer Salmosa абсолютно симметричен. Также на мышке нет дополнительных кнопок. Вообще! Только правая, левая и колесико, на которое также можно нажать. Нельзя со всей категоричностью сказать, что это плохо. Но иногда хочется иметь дополнительную клавишу, за которой можно закрепить макрос разворота на 180 градусов. Бывает полезно.
Есть мнение, что это самая удобная и эргономичная мышка из всех. Поверхность очень приятная, а на корпусе нет ничего лишнего. Переключение чувствительности и скорости опроса USB-порта осуществляется механическими переключателями на подошве манипулятора. Оптический датчик, кстати, работает только в двух режимах. Хотелось бы видеть как минимум три. Из неоспоримых преимуществ Razer Salmosa следует выделить и то, что она с легкостью скользит по всем поверхностям. Так не скользила ни одна из протестированных мышек!
Программное обеспечение удобное и максимально простое. Несмотря на отсутствие дополнительных кнопок в Razer Software есть функция записи макросов и программирования трех имеющихся кнопок. Мне, скажем, было очень интересно установить на третью клавишу (колесико) тройной выстрел. В CS Source это оказалось чрезвычайно полезным. Что до Unreal Tournament – там этот макрос не пригодился.



SPEEDLINK STYX

$34

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
+ мягкий и легкий провод
- небольшой диапазон регулировки разрешения оптического датчика
- глянцевая поверхность корпуса
- слабое ПО

ТИП	лазерная
РАЗРЕШЕНИЕ	800/1600/2200 dpi
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК	7
ПО	Speedlink Mouse Driver

Любой серьезный продукт должен иметь особенность, ключевое отличие от бесчисленного числа других таких же. Мышка SpeedLink Styx удивляет необычайно большими размерами. При этом такая форма и высота не создают неудобств. Напротив, рука лежит довольно удобно. Глянцевое же покрытие верхней части корпуса портит все впечатление от эргономики. На такой поверхности попросту потеет ладонь уже после получаса игры. Дискомфортно? С уверенностью могу сказать, что да! Боковые поверхности из матового мягкого пластика, но зачем он там? Безусловное преимущество этот манипулятор над остальными мышками из нашего теста получает за счет легкого и тонкого провода в тканевой оплетке. Такой не зацепится за край стола ни за что на свете. Скользит мышка хорошо, но чуть хуже Razer Salmosa.
Дополнительных кнопок много. Боковые можно настроить или повесить на них макрос. Верхняя S отвечает за переключение разрешения. Режимов тут всего три. Вторая F нужна для переключения режима работы левой клавиши мышки – за раз ей можно делать двойные, тройные клики и даже четыре одновременных нажатия. Как-то перенастроить эти две кнопки нельзя. В остальном все параметры работы SpeedLink Styx регулируются через драйвер, каких-то интересных особенностей у него нет. Отметить стоит разве что довольно мощный редактор макросов. Перехватывать он может даже Win-клавишу.

СУБЪЕКТИВНОЕ МНЕНИЕ

Знаешь, я всегда был противником переделывать то, что и так работает. Зачем? Поэтому к появлению на моем столе G9 я отнесся, мягко говоря, с подозрениям. Большая. Черная. Квадратная. Явно неудобная. Так выглядели мыши в кабинете информатики в моей школе (правда, те были, кажется, деревянными).
Половину дня я просто разглядывал новинку: больше всего манипулятор похож на говорящую машину из фильма The Night Rider. После этого, впрочем, я просто достал мышь из коробки и ткнул в USB. А знаешь? Все не так плохо. Из-за своей формы G9 несколько непривычно лежит в руке, однако со временем к этому привыкаешь. Из плюсов же можно выделить довольно солидную массу манипулятора и удобное расположение кнопок на нем. Отдельную радость приносит колесико скролла: по умолчанию оно настроено так, что крутится совершенно свободно, безо всяких щелчков.
Если честно, я все же отдал бы предпочтение мышам «классических» форм. Но если тебе нравится шокировать окружающих, почему нет? Попробуй заведи себе такого вот угловатого грызуна.

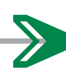
Александр Каныгин, главный редактор



ТЕКСТ: ДАНИИЛ НЕВЗОРОВ

Соразмерный звук

CREATIVE I-TRIGUE L-3800



ЗВУК

Киловатты звука можно получить только с очень больших колонок. Все остальное – ложь и провокация. С простых домашних динамиков много не выжать. Если же они выполнены в сверхкомпактном дизайне, то вообще рассчитывать не на что. Примерно то же мы думали о I-Trigue L-3800. Эта акустическая система невелика, сателлиты к тому же имеют совсем небольшие размеры. Что до звука, играет она совсем недурственно! Во-первых, следует сказать о громкости. Для акустики подобных размеров громкость внушительна, и даже на максимальном уровне динамики не срываются на хрип. Во-вторых, конструкция сателлитов с двумя фронтальными высокочастотниками и одним среднечастотным динамиком на торце создают отличную стереофоническую панораму. В-третьих и в-последних, сабвуфер дает ощущение объема, дополняет и оживляет звуковую дорожку. Правда, любителям жесткого drum & base он не понравится – слишком малый объем корпуса и низкая мощность низкочастотника.

ОСОБЕННОСТИ

Сабвуфер выполнен по типу фазоинверторной трубы. Блок питания у акустической системы внешний. Сделано это для того, чтобы увеличить полезный объем сабвуфера без изменения геометрических размеров корпуса. Ведь в противном случае трансформатор пришлось бы установить внутрь низкочастотной колонки (так делают большинство производителей), а это снизит ее объем. К проводному пульту ДУ можно подключить наушники, а также любой другой источник воспроизведения через гнездо line-in. В комплекте есть все необходимые провода и даже переходник с «джека» на два «тюльпана». Еще один интересный момент – I-Trigue L3800 умеет управлять совместимыми MP3-плеерами. Взять, к примеру, Zen Micro. Для этого на беспроводном пульте ДУ есть кнопки выбора композиции, паузы и переключения в режим радио.



ПУЛЬТ ДУ

По сути, у этой акустической системы два пульта ДУ: один проводной, другой беспроводной. У проводного, как уже было сказано, множество интересных функций. Но основные – это регулировка уровня общей громкости и низких частот. Делается все это при помощи одного-единственного колесика. В центре расположена кнопка переключения режимов его работы, благо их всего два. Признаться, упомянутое колесико не слишком удобно, изменить уровень совсем на чуть-чуть крайне тяжело. Регулятор может попросту и не заметить твоих усилий. Именно поэтому управлять акустикой куда логичнее при помощи беспроводного пульта ДУ. На нем есть все необходимое, он чрезвычайно компактен и работает на расстоянии примерно до 3 метров.

СПЕЦИФИКАЦИИ

МОЩНОСТЬ КОЛОНОК
9 Ватт RMS на канал (2 канала)

МОЩНОСТЬ САБВУФЕРА
30 Ватт RMS

ЧАСТОТНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА
30 Гц ~ 20 кГц

ТИП САБВУФЕРА
6.5-дюймовый низкочастотный динамик с длинным ходом и фазоинвертором

ПУЛЬТ УПРАВЛЕНИЯ
ИК, проводной пульт с функциями управления питания, регулировки уровня громкости и басов, кнопкой выключения звука, дополнительными входом и микрофонным выходом, возможность управления MP3-плеером

СОВМЕСТИМЫЕ ПЛЕЕРЫ
Creative Zen Micro и Creative Zen Sleek

ЦЕНА
$146

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ небольшие размеры
+ продуманный дизайн
- небольшая мощность
- неудобное колесико регулировки звука на проводном пульте ДУ

ТЕКСТ: ДАНИИЛ НЕВЗОРОВ

Сила двух

SAPPHIRE RADEON HD 4850 X2

ЗАЧЕМ?

С какой целью Sapphire отошла от эталонного дизайна и разработала свою собственную систему охлаждения? Очевидных причин тому нет. Да, новинка получила два дополнительных DVI-интерфейса – это означает, что к компьютеру с такой видеокартой можно подключить одновременно четыре монитора и все они будут работать в разрешениях вплоть до 2560x1600 точек. Уместился тут и mini-DIN для подключения аналоговых видеовыходов Composite, S-Video и компонентного YPbPr. Сверху есть интерфейс CrossFore для построения четырехпроцессорной системы. Собственная система охлаждения не отличается от штатной чем-то революционным. Субъективно она даже хуже. Работает громче, а площадь рассеивания тепла радиатором меньше. Нагретый же воздух не выбрасывается за пределы корпуса и остается внутри. Делайте выводы!



ПОЧЕМУ?

Искать плату с ATI Radeon HD 4850 X2 пришлось долго. Дело все в том, что в течение довольно продолжительного времени ее даже не было в продаже. Анонсировав в сентябре прошлого года двухчиповые видеокарты, представители AMD пообещали запустить их в розницу уже через несколько недель, но в продаже появилась только ATI Radeon HD 4870 X2. И лишь в новом году покупателю дали ATI Radeon HD 4850 X2. По существу новинка представляет собой две платы ATI Radeon HD 4850, которые попросту собраны на одной схеме, – используй производитель вариант с двумя печатными платами, размеры адаптера были бы существенно ниже. А так ATI Radeon HD 4850 X2 в эталонном дизайне помещается не во все корпуса.

КАК БЫСТРО?

В теории ATI Radeon HD 4850 X2 обладает куда большей вычислительной мощностью, нежели NVIDIA GeForce GTX 280. В действительности же у последнего есть весомый аргумент: суперскалярная архитектура RV770 допускает использование не всех пяти ALU в каждом из 320 процессоров. С учетом более низкой частоты они могут и не дать весомого преимущества против задействованных разом 240 процессоров у GT 200. По всем остальным параметрам ATI Radeon HD 4850 X2 находится впереди. В абсолюте!
Результаты тестов подтвердили наши ожидания: ATI Radeon HD 4850 X2 оказался быстрее NVIDIA GeForce GTX 280. Интересно и то, что с ростом разрешения новинка от Sapphire демонстрирует все больше и большее превосходство над платой от XFX.

В ЧЕМ РАЗНИЦА?

Тот факт, что на одной печатной плате инженеры разместили компоненты с двух видеокарт, не привело к снижению тактовых частот, как это вышло у NVIDIA. Чип и память работают на прежних скоростях, пусть несколько меньших, чем у NVIDIA GeForce GTX 280. Последний, кстати находится в одной ценовой категории с ATI Radeon HD 4850 X2 и волей-неволей становится его конкурентом. Как ни крути, а решение о покупке мы принимаем, отталкиваясь от стоимости и только потом от качественных характеристик. К слову о частотах. Именно в них вся суть – ATI Radeon HD 4850 X2 отличается от ATI Radeon HD 4870 X2 только ими. Функционал самих чипов идентичен. В идеале медленную плату можно разогнать до более быстрой, но сделать это не позволит память GDDR3. Дабы выйти на новый уровень частот, в ATI Radeon HD 4870 X2 применили GDDR5. Ожидается, что в скором времени ATI Radeon HD 4850 будет оснащаться такими же чипами. Про двухпроцессорную же модификацию производитель не говорит ни слова.

СПЕЦИФИКАЦИИ

ЧИП
Radeon HD 4850 X2

ОБЪЕМ ПАМЯТИ
1024 Мбайт x2

ТИП ПАМЯТИ
GDDR3

РАЗРЯДНОСТЬ ШИНЫ ПАМЯТИ
256 бит x2

ЧАСТОТА ЧИПА
625 МГц

ЧАСТОТА ПАМЯТИ
993 МГц

КОЛИЧЕСТВО ПИКСЕЛЬНЫХ КОНВЕЙЕРОВ
40, 16 блоков выборки текстур x2

КОЛИЧЕСТВО ПРОЦЕССОРОВ
800 x2

ПОДДЕРЖКА
API DirectX 10.1 и OpenGL 2.0

РАЗЪЕМ ПИТАНИЯ
8+6 pin

ЦЕНА
$432

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ 4 интерфейса DVI
+ при равной стоимости быстрее NVIDIA GeForce GTX 280
- память GDDR3
- эту плату можно установить не во все корпуса

РЕЗУЛЬТАТЫ

	3D Mark Vantage (GPUScore)	3DMark'06	Crysis	Unreal Tournament 3
Sapphire Radeon HD 4850 X2	11990	19705	41.25	156.67
2x Sapphire Radeon HD 4850 CrossFire	11918	19689	37.43	155.44
XFX GeForce GTX 280	11935	17348	40.13	155.23

железный FAQ

Приветствуем любителей железа! Как и всегда, в этом месяце нам задавали множество вопросов по поводу апгрейда компьютера. Наши читатели считали ненужным покупать, например, мощную видеокарту в не слишком современный компьютер. Конечно, если вы не ограничены в средствах, проще пойти и купить целый системный блок. Но, например, для компьютера на базе Pentium 4, где есть разъем PCI-Express X16, вполне имеет смысл приобрести современную видеоплату уровня Radeon HD 4870, чтобы в будущем, когда появятся свободные средства, сменить материнскую плату и процессор, оставив этот графический адаптер.

Кирилл Аврорин

? Привет, редакция! В прошлом году по советам из ваших статей купил видеокарточку Chaintech GeForce 8800GT. Спасибо, что посоветовали! За эти деньги она была действительно лучшей и исправно служила мне больше года. Впрочем, служит и сейчас, на ней даже GTA4 идет практически в максимальном разрешении. Однако не так давно, недели три назад, после установки нового драйвера (посоветовал GTA4 Social Club) версии 180.84 видеокарта стала сильно шуметь после 5–7 минут игры. Такое же начало повторяться в других играх. Я запустил утилиту мониторинга температуры Riva Tuner, вы как-то уже рекомендовали ее в прошлых выпусках FAQ. И я ужаснулся! Температура ядра видеокарты составила 107 градусов! Она там не расплавится? Я сразу же выключил компьютер и как-то побаиваюсь играть в требовательные игры. В старой доброй Quake 3 Arena все нормально, видеокарта практически не греется. В чем может быть дело и как мне быть?

С уважением, Филипп

Привет, Филипп! Проблема твоей видеокарты в однослотовой системе охлаждения. Как ты мог заметить, мощные адаптеры типа того же GeForce GTX 285 или Radeon HD 4870 облачены в громоздкие теплоотводные корпуса, которые заметно лучше охлаждают компоненты платы. Проблема шума даже не в слишком слабой системе охлаждения, а в маленьком кулере и слишком большой скорости его вращения. Если его раскрутить до максимальной скорости, вентилятор противно визжит – ничего с этим поделать нельзя. Скачанный тобой драйвер не только улучшает производительность в GTA4, но и немного меняет схему работы кулера видеокарты. Раньше твоя плата работала и при более высоких температурах – просто кулер работал спокойнее. Однако, чтобы ее не насиловать, рекомендуем приобрести внешний комплект охлаждения видеокарты. Например, Zalman VF1000 LED, который куда лучше справится с охлаждением твоей карточки.

Однослотовая система охлаждения исправно выполняет свою функцию, но двухслотовый вариант гораздо надежнее и эффективнее.

? Здравствуйте. Есть два вопроса. У меня корпус с нижним расположением блока питания. Как правильно должен быть направлен поток воздуха: на вдув внутрь корпуса или, наоборот, на выдув из корпуса?
Также довольно часто в последних играх перестает правильно работать драйвер видеокарты. Пробовал разные версии, переустанавливал, уменьшал настройки графики – в каких-то играх помогает, в каких-то нет. Играю в основном с настройками, которые выставляет игра. Что посоветуете?

Спасибо. Михаил

Спасибо и тебе, Михаил, за вопросы! Начнем с первого. Блок питания гонит воздух исключительно в одну сторону. Как правило, из корпуса наружу. Изменить направление потока невозможно. Чтобы драйвер работал стабильно, сначала полностью удали старый драйвер, в том числе из реестра, а потом уже устанавливай новый. Это можно сделать при помощи программки Driver Cleaner Professional Edition или ее аналогов. Вообще, для получения более точного ответа лучше прикладывать свою конфигурацию компьютера, хотя бы ее основные параметры.

? Привет! Хотелось бы както улучшить производительность своего «друга». Например, видеокарту купить или процессор новый, а может, вообще эта затея ни к чему – компьютер в помойку – и вперед за новым? В общем, показатели такие: процессор Intel Pentium 4 915 2.8 ГГц LGA775 Dual Core, материнская плата Asus P5LD2, память 512 Мбайт DDR2 667 МГц Samsung Original, 2 шт., винчестер Seagate 250 Гбайт, 7200 rpm, SATA, видеокарта PCI-E MSI NX7600GS-T2D256EH GF 7600GS 256Mb DDR2. Что можно сделать с этой системой и стоит ли?

С уважением, Леонид

Приветствуем, Леонид! К сожалению, ты не указал самого главного – своего бюджета. А ведь все зависит именно от него. Но так как ты интересовался именно апгрейдом твоей системы, то посмотрим, что можно сделать. На твою материнскую плату можно установить самый мощный из Pentium 4 – модель 651 с частотой 3.4 ГГц. Однако при достаточно высокой цене (более 100 долларов) это решение не сильно увеличит производительность системы в целом. Поэтому, если к большому апгрейду ты пока не готов, стоит докупить оперативной памяти, например еще две планки по гигабайту, выкинув 512-мегабайтный модуль. В таком случае производительность заметно возрастет, так как современные программы и игры весьма требовательны к объему оперативной памяти. Также ты можешь без проблем приобрести любую современную видеокарту, так как в будущем, при смене материнской платы, она без проблем заработает и на ней.

? Приветствую редакцию! Хотел бы получить ваш совет по апгрейду моего компьютера. Хотелось бы обойтись минимальными вложениями – свободных денег немного. Понятно, что пора менять видеокарту. На какую модель лучше (предпочитаю Radeon)? Может быть, на HD 4850? Насколько велика разница в производительности между моделями этой карты с объемом памяти 512 и 1024 Мбайт? Что на что необходимо заменить, чтобы, скажем, нормально играть в GTA4? Процессор еще тянет или нужно менять? Оперативки вроде бы достаточно. Конфигурация моего компьютера такова: процессор Intel Core 2 Duo E6420, материнская плата ASUS P5B Deluxe, оперативная память DDR2 Patriot 1 Гбайт PC-6400 CL5 800 МГц (3 штуки), видеокарта Sapphire Radeon X1950XT 256 Мбайт, звуковая карточка Creative X-Fi Xtreme Audio, Seagate 320 Гбайт, блок питания CoolerMaster 600 Вт.

Благодарю заранее. Анатолий

Толик, на наш взгляд, в твоей системе достаточно будет сменить видеокарточку, – процессора, оперативки и прочих компонентов должно хватить. Вообще, GTA4 достаточно требовательна к графической подсистеме, поэтому желательно, чтобы памяти было все же 1024 Мбайт. Radeon HD 4850 – очень хороший выбор, но, если честно, то для комфортной игры лучше все же обратить внимание на модель уровня Radeon HD 4870. В противном случае даже на средних графических настройках ты можешь столкнуться с сильным падением FPS.

Доброе время суток, редакция! Конфигурация моего компьютера такая: процессор Intel Core 2 Duo E8500 3.16 ГГц, видеокарта GeForce 8800 GT 512 Мбайт, оперативная память Corsair 5-5-5-18 DDR2 4 Гбайт 800 МГц 2x2 Гбайт, жесткие диски 500+250 Гбайт Seagate Barracuda. Какой нужен блок питания для работы еще одной такой же видеокарты и жесткого диска на 500 Гбайт? А также можно ли вставить вторую видеокарту GeForce 8800 GTS или GeForce 8800 на 1 Гбайт памяти? Какой самый лучший процессор на данный момент для материнской платы EliteGroup A45T-A?

С интересом. Мишаня

Приветствуем, Михаил! Отвечаем коротко. Для твоего будущего компьютера с двумя видеокартами должно хватить хорошего 500-ваттного блока питания. Приобретать модели мощностью в районе киловатта пока не стоит. Для корректной работы режима SLI крайне желательно использовать идентичные видеокарты. В любом случае, если ты докупишь плату GeForce 8800 GT с гигабайтом памяти, работать система будет не быстрее, чем с двумя 512-мегабайтными моделями. Самый мощный процессор для твоей материнской платы – Intel Core 2 Quad Q9550, частота его работы – 2.83 ГГц. Оптимальную же модель процессора для конкретной материнской платы подобрать нельзя.

Привет всем! Сразу опишу свою систему: процессор AMD 1600, ОЗУ DDR 768 Мбайт, видеокарта NVIDIA GeForce 7600 GS 256 Мбайт. Проблема такая: видеокарта при работе нагревается до 70 градусов, а после игр температура доходит и до 79. Это нормально? И вот еще. Я собираюсь наращивать оперативку. Как ее надо выбирать? Вроде бы у них есть какие-то номера, которые должны совпадать с номером планки, которая у меня сейчас стоит, или можно покупать просто любую DDR? Помогите, пожалуйста!

Станислав

Привет и тебе! Не совсем понятно, что именно у тебя за процессор. На будущее – указывай модели своего железа более четко. Температура работы твоей видеокарты вполне нормальна, ничего с ней не случится. Многие современные мощные графические адаптеры работают и при большей температуре. Что касается оперативной памяти, то покупай любую планку DDR1. Однако сразу предупредим, найти ее будет нелегко. Причина проста – ее просто уже не производят.

Здравствуйте! У меня серьезная проблема. При запуске какой-нибудь игры после 5–10 минут работы компьютера происходит зависание Windows. Заедает звук, спасает только RESET. Причем от потребностей игры это мало зависит. Например: Quake 3 Arena зависает минут через 15, WoW зависла через 20 минут онлайна, Left4Dead через 5 минут, CS – вообще не зависает. Пробовал менять видеокарту, не помогло. Моя система: процессор AMD Athlon 64 3000+ (1.8 @ 2.5 ГГц), материнская плата Asus A8N, ОЗУ 4x512 Мбайт (проходит полную проверку S&M, Memtest), видеокарта Palit 8600 GT 512 Мбайт, звуковая плата Creative X-Fi, ТВ-тюнер Averstudio 307, блок питания 450 ВТ. Очень надеюсь на вашу помощь.

Денис

Здравствуй, Денис! Во-первых, виной этому может быть твой разогнанный процессор, судя по твоему письму, в штатном режиме он работает у тебя на частоте 1.8 ГГц, но разогнан до внушительных 2.5 ГГц. Вторая возможная причина – глюки Windows, которую неплохо было бы переустановить (либо долго разбираться, что именно в системе не работает). Установи и запусти программу Everest Ultimate, запусти в ней стресс-тест и понаблюдай, какие комплектующие быстрее всего нагреваются. Если подскочит температура процессора – значит, диагноз подтвержден.

Добрый день, редакция «Правильного»! Когда я играю (в момент игры или же при выходе из игры) или пользуюсь какими-либо приложениями, часто выдается однотипная ошибка, после чего они (игры, программы) закрываются и приходится их заново загружать. Например, играю в Mafia (бывает, через 15–20 минут, бывает, через пару часов, всегда по-разному), и вдруг появляется «Mafia: game.exe – ошибка приложения. Инструкция по адресу «0x0053a1a6» обратилась к памяти по адресу «0x000000ac». Память не может быть read». Или же при закрытии программы «Sony Ericsson PC Suite» всегда выдает следующее: типа «Application Launcher.exe – ошибка приложения. Инструкция по адресу «0x7c268634» обратилась к памяти по адресу «0x001e9af0». Память не может быть written». Ошибки такого же рода возникают и в других играх, например BioShock, Need for Speed. Но другие игры вполне нормально работают на протяжении 5–6 часов игры и без всяких ошибок, например: «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо», GTA3, GTA SA. Система: материнская плата MSI G33M-FI, процессор Intel Core 2 Duo E7200 BOX, ОЗУ DDR-II NCP PC6400 800 МГц 1x2 Гбайт, видеокарта Asus GeForce 7600GT 256 Мбайт, звуковая карта C-Media, Windows XP Pro SP3 Rus. Надеюсь на вашу помощь. Спасибо. Вот еще забыл, HDD Western Digital Caviar SATA-II 500 Гбайт. Все игры лицензионные, а патчи к ним с ваших дисков.

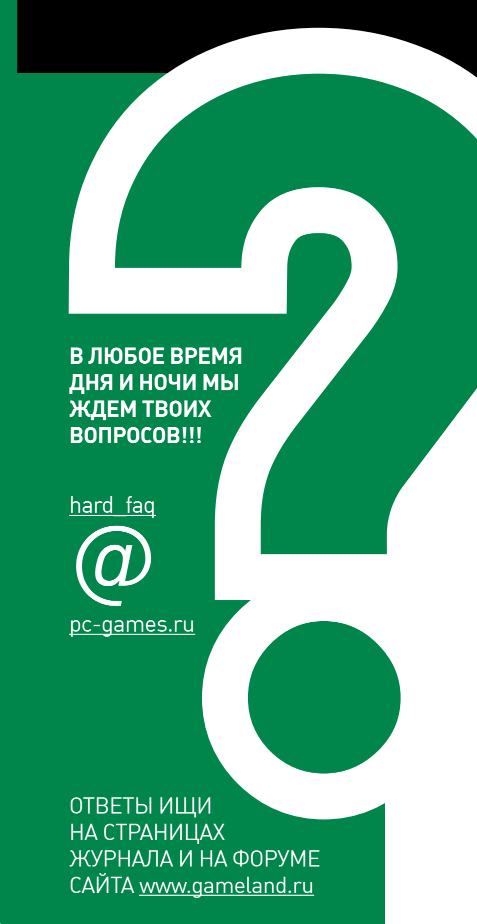
Александр

Здравствуй, Саша! Судя по кодам ошибок, проблемы либо с BIOS материнской платы, либо с модулями памяти. К сожалению, дело не в операционной системе, что намного проще было бы решить. Попробуй первым делом скачать с сайта производителя своей материнской платы (www.microstar.ru) последнее обновление BIOS, установи его, строго соответствуя инструкции, и посмотри на результат. Подобная профилактика в любом случае будет полезна. Еще можешь попробовать запустить систему с одним, а потом с другим модулем памяти по очереди, также попробуй переставлять их в различные слоты на материнской плате.

Привет! Спустя три месяца после покупки нового компьютера он стал глючить! Вот пример: купил GTA4, все было нормально, играл на самом высоком разрешении и т.д., потом он стал подвисать, я снизил настройки – то же самое. Поставил на минимум – осталось то же самое! Я думаю, что надо поставить более свежие драйверы или новую видеокарту (моя система – Intel Core 2 Duo, NVIDIA GeForce 9600GT, 2 Гбайт ОЗУ).

Тим

Здравствуй, Тим! Во-первых, научи нас запускать GTA4 на максимальных настройках при помощи GeForce 9600 GT. А во-вторых, скачай самые свежие драйверы NVIDIA (в них внесено исправление именно для GTA4), а также установи Service Pack 3, в случае если ты используешь операционную систему Windows XP. По нашим оценкам, на малых-средних настройках она должна идти у тебя без проблем.



В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq@pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА www.gameland.ru

ТЕКСТ: КИРИЛЛ АВРОРИН

XFX GeForce GTX 285

После продолжительного перерыва NVIDIA обновила семейство игровых видеоплат. Не так давно свет увидели модели GeForce GTX 260V2, GTX 285 и двухпроцессорная GTX 295. Ключевое отличие новинок – уменьшенный с 65 до 55 нм технический процесс. Наиболее производительные чипы используются именно в модификации GeForce GTX 285, именно поэтому мы решили исследовать новинку на способность к разгону. Нам досталась модификация от компании XFX, имеющая минимальные отличия от эталонной модели.

Графический адаптер GeForce GTX 285 пришел на замену GeForce GTX 280. Уменьшение до 55 нм технического процесса позволило повысить частоту работы процессора с 602 до 648 МГц. Соответственно возросла скорость работы блока шейдеров – с 1296 до 1457 МГц. Менять тип памяти разработчики не стали, зато скорость DDR3 возросла с 2214 до 2484 МГц. Шина памяти осталась неизменной – 512 бит. Именно эта модель будет в ближайшем времени самым мощным однопроцессорным решением NVIDIA. Однако, как это ни удивительно, но NVIDIA не стала выжимать все соки из чипсета GT200. Напротив, GeForce GTX 285 – своеобразная антикризисная модель, если ее можно так назвать. В первую очередь по сравнению с GeForce GTX 280 было значительно снижено энергопотребление графического процессора. Если GTX 280 потреблял до 236 Вт в пике, то GTX 285 обходится 183 Вт. Официальное требование к блоку питания в системе – 550 Вт, и это дано явно с большим запасом. Таким образом, вполне возможно, что эра киловаттных и более мощных моделей БП скоро закончится. Если предшественница требовала одного 6-пинового и одного 8-пинового кабеля питания, то GeForce GTX 285 требует лишь два 6-пиновых провода. Рекомендованная розничная цена весьма адекватна – 399 долларов. Российская розница традиционно отвечает ценами совершенно иного порядка – около 550 долларов за стандартную модификацию GeForce GTX285.
В ближайшем времени, скорее всего, ситуация стабилизируется и можно ожидать сильного падения розничных цен на подобные модели. С такими данными NVIDIA решила выйти на тропу войны с флагманами AMD/ATI – моделью Radeon HD 4870.
Штатная система охлаждения – двухслотовая. На графический процессор и расположенные вокруг него чипы памяти надет алюминиевый радиатор с медной сердцевиной. Теплопроводные трубки также выполнены из меди. Довольно мощный кулер с задней части платы выводит горячий воздух за пределы корпуса. Вполне стандартная схема, от предыдущих моделей она отличается более массивным креплением кулера-турбины. Решение вполне разумное – были случаи, когда турбина расшатывалась и сильно возрастал уровень ее шума.
Мы установили видеоплату в систему, инсталлировали последнюю версию официальных драйверов NVIDIA, после чего при помощи самой свежей модификации программы RivaTuner стали планомерно увеличивать скорость работы графического процессора. Параллельно проводился температурный мониторинг в этой же программе. Скорость работы кулера вручную устанавливалась на максимум. После каждого значительного увеличения скорости работы мы прогоняли тест 3DMark'06 в сокращенном варианте. По достижении результата (когда все тесты проходили без сбоев и артефактов) прогоняли полностью весь традиционный набор наших тестовых инструментов: Crysis, Unreal Tournament 3, 3DMark Vantage. Также мы применили наш новый тест – одна из самых популярных игр на сегодняшний день – Grand Theft Auto 4. В ней мы выставляли настройки на максимум, благо уровень видеокарты это позволяет (в игре есть системные ограничения на настройки для слабых видеоадаптеров).
Несмотря на то что NVIDIA пошла на сильные ограничения, снизив энергопотребление и розничную цену, при этом значительно модифицировав чипсет GT 200, простой разгон может заметно увеличить производительность этой платы. Нам на тест досталась совершенно стандартная версия, но в продаже уже появляются модификации с частотами, примерно равными тем, что мы достигли в результате разгона. Это говорит о немалом потенциале платы и о том, что в ближайшем времени, с выходом новых ревизий чипов, она сможет выдавать еще больше, чем приличные 10% прироста чистой производительности. PG

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

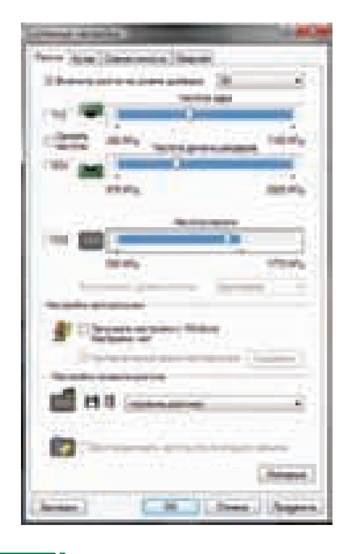
ПРОЦЕССОР	Intel Core 2 Quad Q9650 (3.0 ГГц)
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	Foxconn Datalife ELA (Intel P45)
ПАМЯТЬ	2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
ЖЕСТКИЙ ДИСК	Seagate Barracuda 7200.10, 500 Гбайт
DVD-ПРИВОД	LG GSA-H62N
КОРПУС	GMC R2 TOAST
БП	Coolermaster 1000W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА	Microsoft Windows Vista Ultimate

РЕЗУЛЬТАТЫ

	ДО	ПОСЛЕ
ЧАСТОТА ЯДРА	648 МГц	710 МГц
ЧАСТОТА ПАМЯТИ	1242 МГц	1330 МГц
ТЕМПЕРАТУРА	64 °C	83 °C
CRYSIS, HIGH DETAIL, 1280X1024	53.24 FPS	57.73 FPS
3DMARK VANTAGE, MARKS	12567	13677
GRAND THEFT AUTO 4, 1280X1024, HIGH	58,11 FPS	66,71 FPS
UNREAL 3, HIGH, 1280X1024	117 FPS	135 FPS
3DMARK 2006, 1280X1024, MARKS	17653	18764

СПЕЦИФИКАЦИИ

НАИМЕНОВАНИЕ ЧИПА	NVIDIA GT200
ЧАСТОТА ЧИПА	648 МГц
ЧАСТОТА ПАМЯТИ	1242 (2484) МГц
ОБЪЕМ ПАМЯТИ	1024 Мбайт GDDR3
ЧАСТОТА БЛОКА ШЕЙДЕРОВ	1457
ШИРИНА ШИНЫ ПАМЯТИ	512 бит
ИНТЕРФЕЙС	PCI-Express 2.0
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА	55 нм







Моддинг

Достаточно сложно предоставлять нашим пользователям новинки из мира моддинга. Не так уж и много существует на свете людей, которые способны без принуждения и с большим удовольствием курочить собственные корпуса, брать ответственность за сомнительное усовершенствование на себя, чтобы в конце концов достигнуть вершин красоты и быть действительно не таким, как все. Но мы не унываем и предлагаем нашим читателям очередную подборку моддинг-товаров.



СОВМЕСТИМОСТЬ	жесткий диск SATA 2.5'' или 3.5''
ВНУТРЕННИЙ ИНТЕРФЕЙС	SATA, USB 2.0
ОБЪЕМ ЖЕСТКОГО ДИСКА	до 1ТБайт
ПИТАНИЕ	Dual 5V/12V 2A
РАЗМЕРЫ	136x83x87 мм

$40

VANTEC NEXTSTAR NST-D100-S2

Достаточно много продуктов различной сферы выпускает компания Vantec. Но наиболее популярны среди пользователей контейнеры для жестких дисков этой марки. Следует рассказать о весьма интересном атрибуте, который понравится всем тем, кто хранит большие объемы информации и передает их своим друзьям и знакомым. Модуль Vantec NextStar NST-D100-S2 нельзя считать контейнером – это скорее док-станция для винчестеров. Не нужно выключать компьютер, осуществлять перезагрузку. Необходимо просто поместить винчестер в отсек, а операционная система определит накопитель как съемный. Подключение производится через USB, а для более быстрой передачи на корпусе док-станции предусмотрен интерфейс e-SATA.

РАЗЪЕМ ДЛЯ УСТАНОВКИ	3.5''
КОЛИЧЕСТВО ПОДДЕРЖИВАЕМЫХ ВЕНТИЛЯТОРОВ	3
КОМПЛЕКТАЦИЯ	3 температурных датчика, кабель для питания, кабель для HDD
ДОПОЛНИТЕЛЬНО	Аварийная сигнализация
МАТЕРИАЛ	Пластик

$55



LIAN LI TR-3 LCD PANEL

Именитая компания Lian Li известна только избранному кругу пользователей. Этот производитель занимается выпусков корпусов, но иногда позволяет себе анонсировать интересные приспособления, которые облегчают жизнь компьютерного техноманьяка. Контрольная панель Lian Li TR-3 встраивается в разъем 3.5" и снабжена лишь двумя клавишами управления. Панель может регулировать скорость работы трех вентиляторов и в случае неисправности одного из них подавать сигнал тревоги. Присутствуют в наборе и три термодатчика, которые пользователь может установить по своему усмотрению. На широком LCD-экране помещаются все необходимые данные: скорости, температуры и даже текущее время. Дисплей снабжен синей подсветкой – панель отлично впишется в стильный корпус белого цвета.



ОТСЕКИ ДЛЯ НАКОПИТЕЛЕЙ (ВНЕШНИЕ)	4x 5.25", 2x3.5"
ОТСЕКИ ДЛЯ НАКОПИТЕЛЕЙ (ВНУТРЕННИЕ)	5x 3.5"
МЕСТА ДЛЯ ВЕНТИЛЯТОРОВ	1x 120 мм или 2x 80 мм (сзади), 1x 120 мм или 4x 80 мм (сзади)
РАЗМЕРЫ, ВЕС	430x200x440 мм, 7.8 кг

$145

SUNBEAM TRIO CASE

Интересный корпус от Sunbeam получил название Trio по причине установки на лицевую панель трех стрелочных датчиков. Верхний датчик отвечает за звук, средний – за скорость вращения вентиляторов, а нижний показывает температуру. Такая конфигурация удачна, удобна и не требует дополнительной настройки. Этот корпус обладает также акриловым окном на боковой панели, так что здесь уже установлено все, с чем у начинающего моддера могут возникнуть проблемы. Присутствует также большое количество мест для установки вентиляторов. Пользователь может ограничиться 120-миллиметровыми моделями – тогда уровень шума будет ниже. Если установить 80-миллиметровые нагнетатели, то эффективность охлаждения будет выше, но шумность повысится в разы.



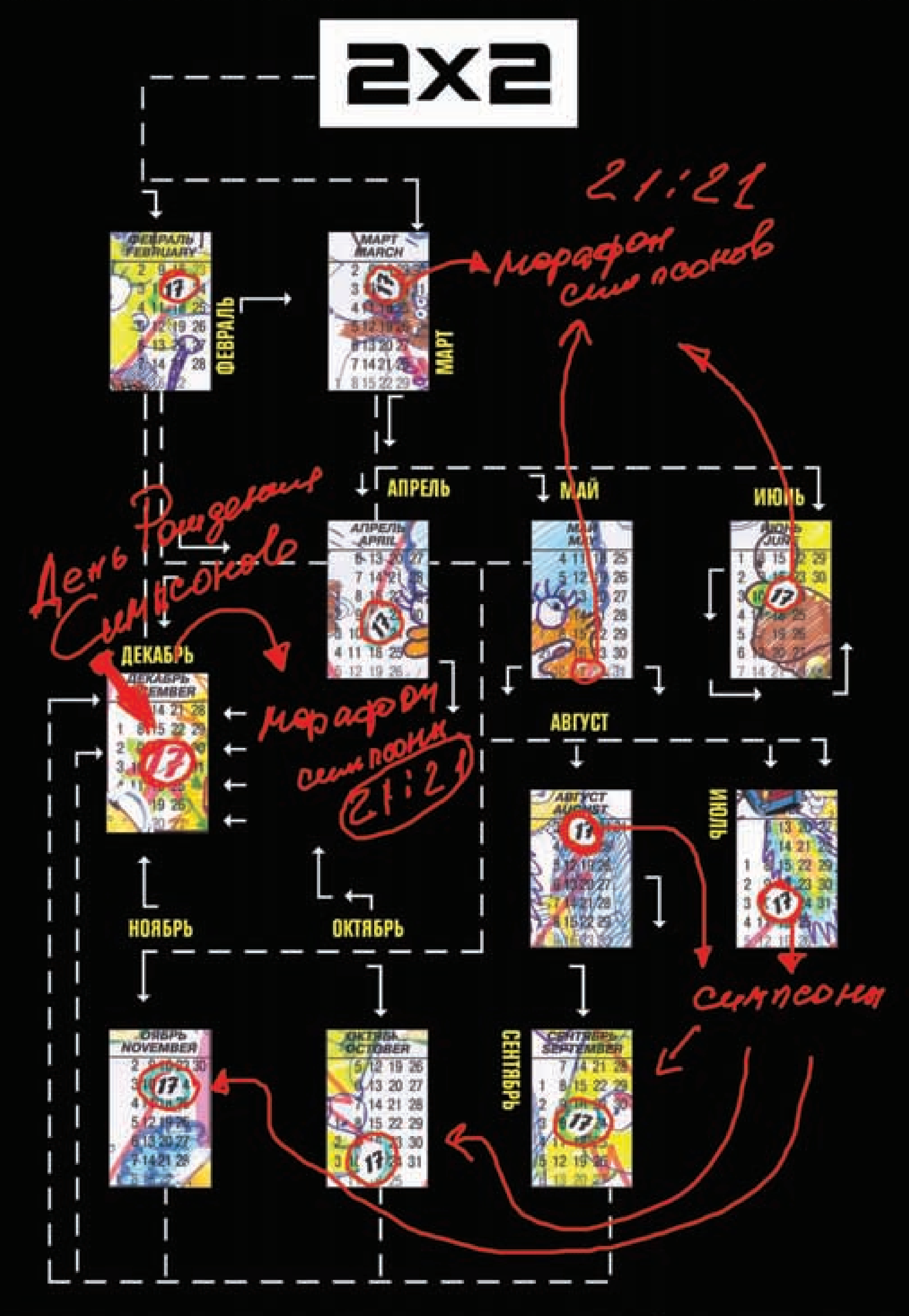
ПОДДЕРЖКА РАЗЪЕМОВ	RJ11/12, RJ45, F-Coax
ДИСПЛЕЙ	60x20 мм
ПИТАНИЕ	4x батареи AA
РАЗМЕРЫ	180x80x40 мм
ВЕС	1.07 кг

$105

IDEAL VDV CABEL TESTER

Многие моддеры могут посчитать данное устройство не слишком полезным в быту. Однако такой девайс может не раз сослужить добрую службу. Очень часто модификации и все, что с ними связано, приводят и к более глобальным идеям. Убрать сетевые кабели под плинтус, развести музыкальную систему по углам комнаты, подключить телевизор. Так недолго и провод пробить гвоздем да неверно соединить кабель и штекер. Если все уже установлено собственными руками, то крайне тяжело определить, где же случился разрыв. Так вот, данный прибор дает возможность определить расстояние до поломки и устранить ее в считаные секунды. Для определения сетевых или телефонных разрывов тестер снабжен специальными разъемами и набором кабелей. Пользоваться этой штукой очень просто, да и затраты на нее такие уж серьезные.

ПЛАН ПРАЗДНИЧНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ



■ 17 ЧИСЛА КАЖДОГО МЕСЯЦА В 21:21 МАРАФОН СИМПСОНОВ

■ 17 ДЕКАБРЯ - 20 ЛЕТ СИМПСОНАМ

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для сборки нового компьютера на Windows Vista. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу. Поэтому наши цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в конце страницы.




МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core i7-920 (2.66 ГГц, 4800 МГц FSB, 4x 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Bloomfield, LGA1366)	$301
Материнская плата: EliteGroup X58B-A rev1.0 (Intel X58, 6 DDR-III, CrossFire, 24+8 pin)	$282
Оперативная память: Corsair Dominator 3*1 Гбайт DDR-III PC-12800 8-8-8-24 (TR3X3G1600C8D)	$182
Видеосистема: Palit RADEON HD 4870 X2 2 Гбайт	$527
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.11 640 Гбайт SATA-II (ST3640323AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$168
CD-привод: LITE-ON DH-4B1S SATA 4x/2x/4x&12(R9 8)x/8x&12(R9 8)x/6x/12x&40x24x40x	$256
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer	$100
Итого:	$1816

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 586 ВТ

3DMark Vantage, Performance	12485
3DMark'06 Default Settings	19214
Crysis, GPU Test, 1280x1024	47
UT 3, 1280x1024	175

Покупать что-то более мощное, нежели Intel Core i7-920, сейчас нецелесообразно. Ведь и этот процессор обладает достаточной производительностью, а его платформа имеет хорошие перспективы для апгрейда.

AMD

Процессор: AMD Phenom II X4 920 (2.8 ГГц, 3800 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM2+)	$303
Материнская плата: ASUS M2 Crosshair II Formula (nForce780aSLI, 4 DDR-II, SLI, 24+4(8) pin)	$252
Оперативная память: 2x OCZ Flex XLC 2*1 Гбайт DDR-II PC-9600 5-5-5-18 (OCZ2FX12002GK)	$192
Видеосистема: Palit RADEON HD 4870 X2 2 Гбайт	$527
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.11 640 Гбайт SATA-II (ST3640323AS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$168
CD-привод: LITE-ON DH-4B1S SATA 4x/2x/4x&12(R9 8)x/8x&12(R9 8)x/6x/12x&40x24x40x	$256
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer	$100
Итого:	$1798

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 626 ВТ

3DMark Vantage, Performance	9984
3DMark'06 Default Settings	17321
Crysis, GPU Test, 1280x1024	42
UT 3, 1280x1024	154

Первые процессоры AMD Phenom II уже появились в продаже, и мы собираем мощную конфигурацию на основе этого процессора. Пока еще в продаже нет подходящих материнских плат, но уже сейчас такой компьютер следует купить с перспективой последующего апгрейда.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E8500 (3.16 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$210
Материнская плата: ASUS P5Q3 (P45, 4 DDR-III, CrossFire, 24+4(8) pin)	$167
Оперативная память: Corsair XMS3 2*1 Гбайт DDR-III PC-12800 9-9-9-24 (TW3X2G1600C9DHX)	$91
Видеосистема: Palit Radeon HD 4870 512 Мбайт GDDR5 Sonic Dual Edition	$251
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Hitachi Deskstar P7K500 500 Гбайт SATA-II (HDP725050GLA360) 16 Мбайт 7200 об/мин	$136
CD-привод: ASUS DRW-22B1LT SATA 12x&22(R9 12)x/8x&22(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$33
Звук: Creative XtremeAudio	$50
Итого:	$938

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 375 ВТ

3DMark Vantage, Performance	7781
3DMark'06 Default Settings	13942
Crysis, GPU Test, 1280x1024	35
UT 3, 1280x1024	114

Компьютер средней ценовой категории практически не изменился. Самым кардинальным нововведением, пожалуй, следует считать терабайтный RAID-массив. Он быстрее и дешевле диска такого же объема.

AMD

Процессор: AMD Phenom X4 9950 (2.6 ГГц, 4000 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, AM2+)	$207
Материнская плата: GigaByte GA-MA790GP-DS4H (AMD 790GX, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4(8) pin)	$159
Оперативная память: OCZ Flex XLC 2*1 Гбайт DDR-II PC-9600 5-5-5-18 (OCZ2FX12002GK)	$96
Видеосистема: Palit Radeon HD 4870 512 Мбайт GDDR5 Sonic Dual Edition	$251
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Hitachi Deskstar P7K500 500 Гбайт SATA-II (HDP725050GLA360) 16 Мбайт 7200 об/мин	$136
CD-привод: ASUS DRW-22B1LT SATA 12x&22(R9 12)x/8x&22(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$33
Звук: Creative XtremeAudio	$50
Итого:	$932

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 495 ВТ

3DMark Vantage, Performance	8138
3DMark'06 Default Settings	14723
Crysis, GPU Test, 1280x1024	37
UT 3, 1280x1024	132

Это самая мощная система на базе первого поколения AMD Phenom. Изменений в ней с прошлого номера практически никаких. Разве что у Palit Radeon HD 4870 памяти поубавилось экономии ради.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E8400 (3 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$189
Материнская плата: GigaByte GA-EP35-DS3 (P35, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4 pin)	$104
Оперативная память: Kingston HyperX 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (<KHX8500D2K2/2G>)	$43
Видеосистема: Palit GeForce 9800 GTX+ 512 Мбайт GDDR3	$198
Дисковая подсистема: Western Digital Caviar Black 750 Гбайт SATA-II (WD7501AALS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$102
CD-привод: ASUS DRW-22B1LT SATA 12x&22(R9 12)x/8x&22(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$33
Звук: Creative AudigySE	$24
Итого:	$693

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 352 ВТ

3DMark Vantage, Performance	7053
3DMark'06 Default Settings	12211
Crysis, GPU Test, 1280x1024	29
UT 3, 1280x1024	93

В слабом игровом компьютере новая видеокарта. Она справляется со своими задачами значительно лучше, о чем свидетельствуют результаты тестирования.

AMD

Процессор: AMD Phenom X3 8750 BOX (2.4 ГГц, 3600 МГц FSB, 3x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Toliman, AM2+)	$159
Материнская плата: EliteGroup M3A78-CM (AMD 780V, 4 DDR-II, 24+4 pin)	$79
Оперативная память: Kingston HyperX 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (<KHX8500D2K2/2G>)	$43
Видеосистема: Palit GeForce 9800 GTX+ 512 Мбайт GDDR3	$198
Дисковая подсистема: Western Digital Caviar Black 750 Гбайт SATA-II (WD7501AALS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$102
CD-привод: ASUS DRW-22B1LT SATA 12x&22(R9 12)x/8x&22(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$33
Звук: Creative AudigySE	$24
Итого:	$638

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 418 ВТ

3DMark Vantage, Performance	6593
3DMark'06 Default Settings	12213
Crysis, GPU Test, 1280x1024	31
UT 3, 1280x1024	98

Это самый производительный из доступных ныне трехъядерных AMD Phenom. Дальше нужно переходить уже на AMD Phenom X4. Так или иначе перспектива у этой системы немалая.

Все цены указаны по состоянию на 16 февраля 2009 года

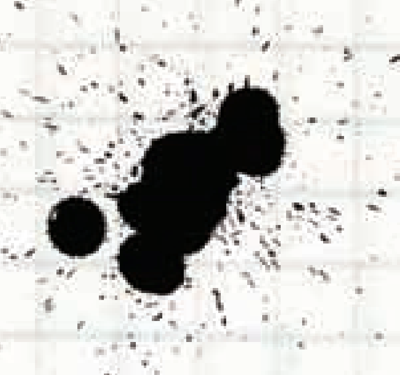
СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет!

Обычно мы посвящаем три страницы драгоценного журнального пространства только стопроцентным хитам. На первый взгляд, Black & White обладает всеми признаками того, чтобы стать главной мартовской ретроигрой. Несколько недель она продержалась на вершине британского чарта и даже смогла на короткий срок сместить с первого места американского хит-парада такую глыбу, как The Sims. Журналисты-рецензенты поставили высокие рейтинги. Подавляющее большинство оценок не опускались ниже 8 баллов из 10 возможных. Бесспорно, игра получилась качественной, интересной, красивой, однако она могла бы быть намного лучше, если бы разработчики выполнили все данные обещания. Например, программист Жан-Клод Котье (Jean-Claude Cottier) уверял, что на протяжении всей игры мы не встретим одинаковых текстур пейзажа. Художники поклялись анимировать более 5 тысяч персонажей. В одном из своих многочисленных интервью Питер Молине (Peter Molyneux) заявил, что он наделит всех селян уникальными чертами характера и сделает так, чтобы они передавались по наследству потомкам. «Через некоторое время, вы, вероятно, заметите в каждом из ваших подопечных некие родовые черты, будь то лень или физическая сила. Возможна также генетическая предрасположенность к определенному роду деятельности. Например, вы увидите семью, несколько поколений которой трудились на ферме», – говорил он журналистам. Увы и ах, эти и многие другие интересные задумки разработчиков остались нереализованными.

Борис Соколов,
ведущий рубрики





ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Lionhead Studios
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
27 марта 2001 года

BLACK & WHITE

ИЗОБРАЖАЯ БОГА



Идея Black & White не нова. Молине уже не раз и не два создавал так называемые симуляторы бога. Populous, Powermonger, Dungeon Keeper. И это без учета вереницы дополнений и сиквелов (подробный рассказ о творческом пути разработчика читай на следующих страницах журнала). Он попросту взял за основу все самое лучшее из своих предыдущих проектов, не постеснялся позаимствовать ряд идей у конкурентов и добавил несколько интересных нововведений. В других руках из всего этого добра могла бы получиться каша, но Питер смешал все ингредиенты в нужной пропорции.

В итоге мы имеем еще один хит от мастера.

ХВАТАТЕЛЬНЫЙ РЕФЛЕКС

Первое, на что обращаешь внимание, так это необычное устройство интерфейса и система управления персонажами. В Black & White нет привычных для всех любителей стратегических игр иконок, пиктограмм, полосок со здоровьем юнитов, различных количественных показателей и прочей мишуры. Традиционный курсор заменяет вылепленная из полигонов длань божья. Ты передвигаешься по поверхности острова, цепляясь пальцами за землю, свободно меняешь угол обзора, подхватываешь различные предметы, величаво поднимаешься под облака и резко опускаешься в густые заросли деревьев.

Управление понятно на интуитивном уровне. Просто перемещаешь мышь в нужную сторону, при необходимости зажав одну из двух боковых кнопок. Однако есть существенный недостаток: в процессе движения невидимый оператор без твоего спроса норовит изменить положение камеры и частенько залезает в какие-то дебри.

СЮСИ-ПУСИ, НЯМ-НЯМ-НЯМ

После прохождения нескольких обучающих миссий тебе предлагают выбрать одно из трех животных-титанов: обезьяну, корову или тигра (всего разработчики создали 11 существ, однако остальные доступны только по мере прохождения игры). С этого момента Black & White превращается в эдакий трехмерный аналог «Тамагочи». Ты обязан следить за своим питомцем: кормить, объяснять, что такое хорошо и что такое плохо методом кнута и пряника (погладить шерстку или отвесить смачных оплеух).

Подопечный ведет себя как маленький ребенок. На первых порах он выглядит абсолютно беспомощным: то и дело просит еды, волнуется по каждому пустяковому поводу, гадит где попало и боится уйти далеко от своего родного дома – храма. Затем у него просыпается тяга к исследованиям. Он с любопытством озирается по сторонам и робко начинает изучать близлежащие территории. Титан получает знания о свойствах различных



предметов и постепенно накапливает опыт. Слопал проходившего поблизости лесоруба – получи несколько ударов по морде. Стоишь спокойно на привязи – молодец, дай я почешу тебе животик или скормлю охапку сена. Проглотил валявшийся на земле камень – ну, извини, дружок, в следующий раз будешь знать, чем питаться. Судьба животного полностью в твоих руках. Станет ли он добряком, надеждой и опорой деревни или превратится в страшную тварь, при виде которой всех людей будет прошибать холодный пот, – все зависит от действий воспитателя.

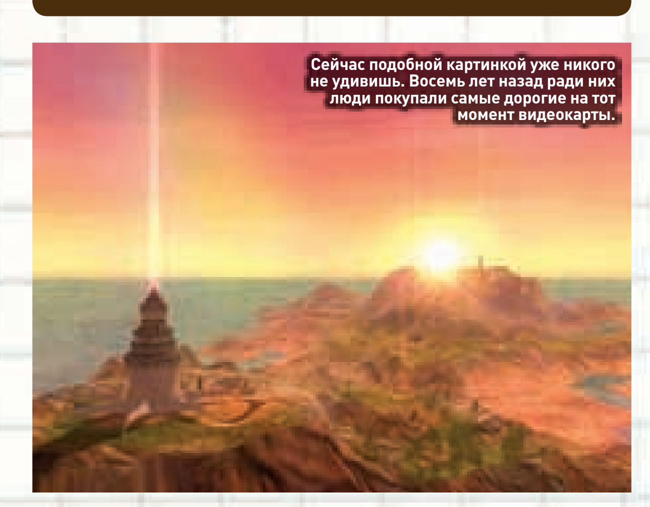
ТЕМНАЯ И СВЕТЛАЯ СТОРОНЫ СИЛЫ

С начала игры тебя сопровождают двое помощников. Интересы сил добра защищает парящий на небольшом облачке бородатый старичок. За злые дела ратует забавный пухлый дьяволенок с маленькими рожками. И тот и другой постоянно лезут со своими советами, как разрешить ту или иную ситуацию. Первый, словно кот Леопольд, предлагает жить дружно. Второй, наоборот, подбивает на деструктивные действия. «Давай не будь слабаком! Покажи им, на что ты способен. Надавай тумаков паре деревенских тварей. Только так ты заставишь их уважать себя», – науськивает дьяволенок. «Нет, что ты! Позаботься о них хорошенько. Только так ты заработаешь их доверие», – говорит в другое ухо старец.
Одну и ту же ситуацию можно разрешить различными способами. Девушка обещает отдать ценный тотем, если вы найдете ее потерявшегося брата. Что можно сделать в данной ситуации? Каждый действует в меру своей испорченности. Первый вариант – достать бедолагу из зарослей ядовитых грибов и аккуратно положить его около входа в родной дом. Второй – зашибить его камнем и сбросить труп на ошарашенную сестру, после чего разрушить дом и забрать тотем. А еще можно расплющить девушку и подкинуть ее тело к ногам братца. У бедного парня попросту разорвется сердце.

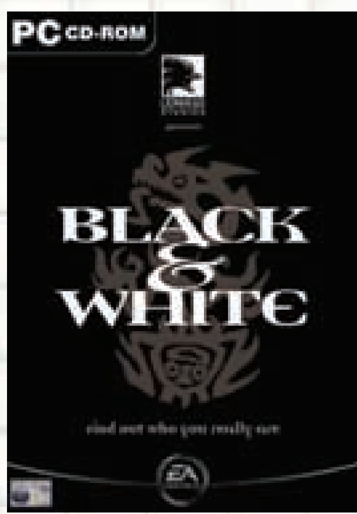
ПЕСНИ И ПЛЯСКИ

Разработчики приготовили огромное количество забавных миссий. Чего только стоит эпизод с отправляющимися в плавание моряками! О каждой своей потребности они поют в песнях. То им не хватает леса для постройки корабля, то им недостаточно провианта. Казалось бы, простенький квест с примитивными заданиями, но как все обставлено! Юмористично, с огоньком! Высший пилотаж!!!
В игре действует довольно простое правило: чем больше ты выполнил заданий, тем сильнее вера селян. И неважно, каким способом ты решил возникшую проблему: помог человеку или попросту лишил его жизни, чтобы не болтался под ногами. В любом случае остальные верующие оценят твои действия – будут любить или бояться еще сильнее. А еще можно показать народу свою силу, скастовав какое-нибудь заклинание. Начертил мышью круг – получи огненное кольцо, сделал резкий зигзаг – вот тебе молния. Чем четче и точнее движения грызуном, тем мощнее действие магии. Количество

Подопечный ведет себя как маленький ребенок: то и дело просит еды, волнуется по каждому пустяковому поводу.



Сейчас подобной картинкой уже никого не удивишь. Восемь лет назад ради них люди покупали самые дорогие на тот момент видеокарты.



Если посадить вырванное из земли дерево в другом месте, то через некоторое время там вырастет целый лес.

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Если меня спросят, что самое интересное в Black & White, то я вряд ли смогу дать достойный ответ. Существо? В какой-то степени да. Заклинания? Тоже, пожалуй, верно. Кроме всего прочего, интересно вырывать с корнем могучие дубы и швырять их через пол-острова. Интересно смотреть, как на это реагируют верующие. Интересно кидать в хижины гигантские камни. Интересно сжигать все fireball'ами. Интересно устраивать драки с существом противника. Интересно захватывать новые деревни, выполнять новые квесты, выращивать целые леса и пугать верующих рогатой обезьяной.

«Страна игр» №9(90) 2001, оценка 9.0 из 10

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Не удивительно, что стратегическая составляющая Black & White очень сильно напоминает Populous, только в полностью трехмерном мире. Как и в Populous, вы исполняете роль бога, который пытается обратить в свою веру как можно больше людей. В Black & White есть восемь отличных друг от друга племен: ацтеки, кельты, египтяне, греки, индусы, японцы, нормандцы и жители Тибета. После присоединения к себе нового племени в качестве награды вы получаете доступ к специальному магическому заклинанию.

Сайт IGN.com, оценка 9.7 из 10

ПЛАСТИЧЕСКАЯ ХИРУРГИЯ

Мир Black & White населен сотнями человечков с уникальными лицами. Большинство из них созданы с помощью специального редактора, который комбинировал из имевшегося в наличии набора глаз, носов, ртов, щек и подбородков различные физиономии. Однако в некоторых местах можно встретить персонажей с лицами сотрудников Lionhead Studios, в том числе и бета-тестеров. Кое-где бродит трехмерный Питер Молине. В процессе разработки четыре модели сельских жителей были выставлены сайтом QXL на аукцион. Стартовая цена составляла 10 фунтов стерлингов. Конечная цена за простого крестьянина дошла до 450 фунтов, за египетского фараона отдали больше тысячи. Все вырученные средства были пожертвованы британскому Национальному обществу защиты детей от жестокости (NSPCC).





На фоне огромной овцы молодой титан кажется лилипутом. Ничего, скоро коровка будет такой же здоровой.

маны для сотворения чудес ограничено. Запасы пополняются во время ритуальных танцев около храма. Чем больше народу отплясывает, тем быстрее образуется драгоценная магическая субстанция.

РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ

Рано или поздно наступит момент, когда ты изучишь остров вдоль и поперек: разберешься со всеми квестами, вырастишь животное до гигантских размеров и добьешься уважения каждого жителя деревни. Казалось бы, вот он, потолок развития. Но не тут-то было. Наступает пора осваивать новые миры.
Персонажи перемещаются на незнакомый остров, на котором живет другое племя, поклоняющееся абсолютно иному существу. Вот тут-то и начинается самое интересное. Надо не только сохранить преданность своей паствы, но и обратить в свою веру новых людей. Драки с титанами-конкурентами проходят на специальных аренах. С помощью мыши ты перемещаешься по полю битвы, ставишь блоки и подсказываешь своему питомцу, в какие части тела противника наносить удары. Проигравший падает на землю и через некоторое время исчезает. И так снова и снова, пока ты не присоединишь все соседние территории и не одолеешь в финальной схватке главного противника – Немезиду.

НЕПРОСТАЯ РОЛЬ

У Black & White полно серьезных недостатков. Можно сколько угодно ругать Питера Молине и Ко за не самую удобную систему управления, огрехи в дизайне уровней, обидные ошибки в искусственном интеллекте, однообразность геймплея и заимствование многих идей из своих предыдущих творений. А еще можно припомнить разработчикам все их невыполненные обещания. Если бы восемь лет назад за каждую озвученную, но не реализованную идею журналисты вычитали из итогового рейтинга хотя бы по полбалла, игра получила бы оценку с отрицательным значением. Однако стоит привыкнуть к своей необычной роли и с головой погрузиться в водоворот виртуального мира, как все недостатки тут же перестают иметь значение.
Отбрось в сторону стеснительность, почувствуй себя вершителем судеб маленьких полигональных людишек! Ты – бог, забавные жители деревушки – паства, а то вымахавшее под 40 метров животное – твой полномочный представитель на острове. Нечего удивляться его внешнему виду: каков босс, такой у него и подчиненный. Не беда, что разбросанные по острову квесты в виде золотых и серебряных свитков порой похожи друг на друга как две капли воды. Разве в реальной жизни миллионы верующих по всему миру не просят Всевышнего об одном и том же? Они, как и виртуальные человечки, хотят быть сытыми, одетыми и здоровыми. В этом вся прелесть Black & White. В качестве итога лучше всего подходит фраза художника Марка Хили: «Мы создали Франкенштейна. Эта штука больше, чем код, графика и звук. Это искусственная жизнь». **PG**



Поселенцы не боятся копошиться под ногами титана.

НЕ ДУМАЙ О СЕКУНДАХ СВЫСОКА

Жизнь виртуальных людей протекает по тем же законам природы, что и в настоящем мире, только в значительно ускоренном темпе. В игре одни сутки проходят за 11 секунд. Стандартный девятимесячный срок беременности длится 3080 секунд, то есть чуть меньше одного часа. Если ты хочешь своими глазами увидеть, как маленький карапуз превратится в накачанного дровосека, тебе придется подождать почти целый день реального времени.



БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В МАРТЕ

CIVILIZATION: CALL TO POWER — ДЕСЯТЬ ЛЕТ НАЗАД



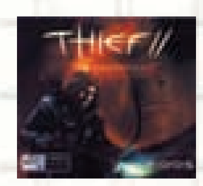
ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
РАЗРАБОТЧИК
Activision
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
31 марта 1999 года

Так получилось, что автор всех предыдущих эпизодов Civilization Сид Мейер (Sid Meier) не участвовал в создании Call to Power. Вместо мэтра проектом руководил мало кому известный дизайнер Уильям Вествотер (William Westwater). Многие «доброжелатели» предрекали игре полный провал. Однако команда разработчиков справилась с оказываемым давлением и создала достойное продолжение. На перечисление всех изменений в геймплее уйдет как минимум полстраницы, так что остановимся на самых главных. Расширилась система торговли и строительства зданий, древо технологий стало намного ветвистее. Боевые юниты обзавелись несколькими режимами нападения, а также зонами повреждения и атаки. Увеличился временной отрезок для развития цивилизации. Действие Call to Power начинается в 4000 году до н.э. и заканчивается аж в 3000 году н.э.: ближе к концу игры тебе придется иметь дело с инопланетянами. Для победы не обязательно стирать города противника с лица земли, достаточно создать сенсор в рамках разработки Проекта инопланетной жизни.



С помощью специальных ползунков можно регулировать трудовое время.

THIEF 2: THE METAL AGE — ДЕВЯТЬ ЛЕТ НАЗАД



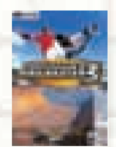
ЖАНР ИГРЫ
Stealth Action
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Looking Glass Studios
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD
ДАТА ВЫХОДА
21 марта 2000 года

Спустя полтора года после выхода великолепной Thief: The Dark Project состоялся релиз второго эпизода.
Вопреки ожиданиям фанатов Looking Glass Studios не стала переходить на новый движок. Вместо этого компания взяла за основу окончательно состарившийся Dark Engine, слегка улучшила систему динамического освещения объектов и добавила поддержку текстур высокого разрешения. Увы, 16-битный цвет и простенькие модели персонажей остались без изменений. Разработчики постарались скрасить неприятные впечатления о графике за счет первоклассного дизайна уровней и фирменной паропанковской стилистики. На этот раз вор Гаррет прячется от людей шерифа Гормана Труэра и параллельно пытается спасти мир от секты Механистов.
В Thief 2: The Metal Age не так уж и много нововведений. Герой умеет следить за действиями противника из-за угла с помощью специальной мини-камеры и воровать стрелы из колчанов охранников. Увы, разработчики так и не доработали искусственный интеллект.



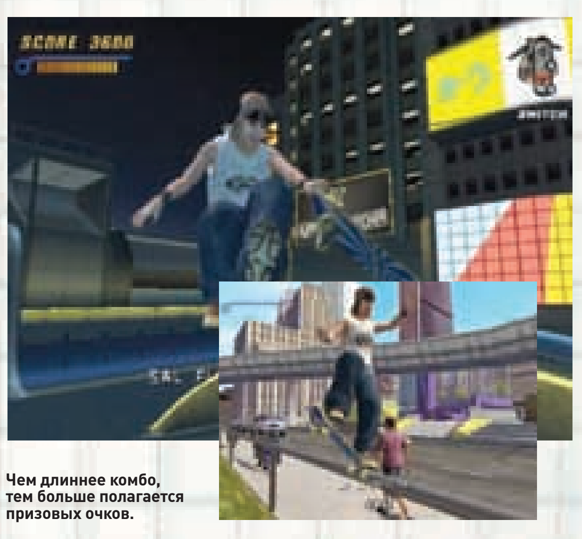
Дело дошло до поножовщины.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 — СЕМЬ ЛЕТ НАЗАД



ЖАНР ИГРЫ
Sport
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
РАЗРАБОТЧИК
Gearbox Software, Neversoft
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
28 марта 2002 года

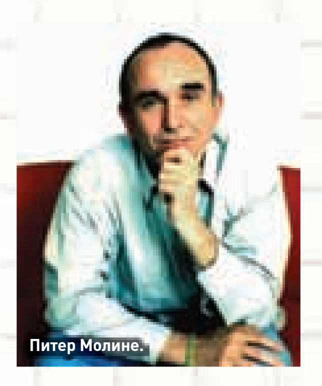
Сейчас Gearbox Software по праву считается одним из лидеров среди производителей экшен-игр. Команда Рэнди Питчфорда (Randy Pitchford) может позволить себе потратить круглую сумму денег на разработку крупномасштабного проекта. Но были времена, когда молодая студия бралась за любую работу, в том числе за портирование приставочных хитов на PC. Одним из них был заводной симулятор скейтбординга Tony Hawk's Pro Skater 3.
Третья часть сериала сильно отличается от своей предшественницы. Авторы оригинальной игры из Neversoft перешли на новый графический движок, записали с помощью motion capture уйму движений для анимации виртуальных скейтбордистов и значительно увеличили размеры уровней.
Сотрудники Gearbox Software не ограничились банальным копированием игры с PlayStation 2 на PC. Они значительно увеличили стандартное телевизионное разрешение экрана и придумали довольно удобное управление с помощью цифровой панели.

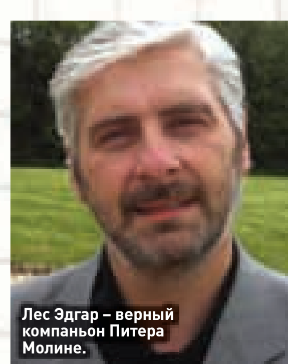


Чем длиннее комбо, тем больше полагается призовых очков.

КОРОЛЬ-ЛЕВ

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ БОЖЕСТВЕННЫХ ИГР ПИТЕРА МОЛИНЕ


Питер Молине.


Лес Эдгар – верный компаньон Питера Молине.


Commodore 64.


Amiga 1000.

Мы могли назвать игру «Капли нападают на Марс» и продать 50 миллионов копий.

Условно все девелоперские студии можно разделить на два типа. Первый – коллективы, в которых нет ярко выраженных звезд. Однако этот факт нисколько не мешает им успешно справляться с поставленными задачами. Каждый разработчик, как солдат в гвардейском полку, четко знает свой маневр, безоговорочно выполняет приказы командира и не пытается выделиться на фоне своих сослуживцев. Взять хотя бы авторов сериала Call of Duty из компании Infinity Ward. Ребята с периодичностью раз в два года выдают на гора очередной хит, но при этом их имена известны только узкому кругу специалистов. Второй тип – прямая противоположность первого: в команде есть ярко выраженный лидер, который зажигает своей энергетикой менее опытных коллег. Эдакий бесстрашный политрук, поднимающий за собой в атаку желторотых солдат. В английской компании Lionhead Studios единственным вожаком был и остается Питер Молине (Peter Molyneux).

НЕУДАВШИЙСЯ КОММЕРСАНТ

Путь к богатству и славе был долог и тернист. На первых порах судьба несколько раз проверяла нашего героя на прочность, но он выдержал все испытания. Питер заинтересовался компьютерными играми во время учебы в старших классах. Ради того, чтобы купить популярную во второй половине 70-х годов телевизионную приставку с теннисным симулятором Pong юный Молине пошел на преступление – он стащил деньги у своей бабушки. В 1982 году 23-летний Молине совместно с Лесом Эдгаром (Les Edgar) основал небольшую фирму и стал продавать дискеты. Вскоре выяснилось, что чистые дискеты пользуются меньшим спросом, чем с записанными компьютерными играми. Однако, несмотря на внесение корректив, торговля приносила довольно скромные доходы. А денег хотелось много и сразу.

СКАЗКА О ХАЛЯВНЫХ «АМИГАХ»

Впрочем, в биографии мастера есть еще одна «криминальная» история. Неунывающие компаньоны открыли Taurus Impact Systems и занялись производством бухгалтерских программ на платформе Commodore 64. Однажды Питеру позвонили представители Commodore International с предложением о сотрудничестве. В то время полным ходом шла разработка Amiga 1000, производители суперсовременного компьютера как раз искали специалистов по созданию программного обеспечения.
На встрече представитель Commodore International предложил Молине забрать с собой пару десятков компьютеров, чтобы протестировать на них свои старые программы и, если возникнет необходимость, внести в их код ряд изменения. Питер без раздумий подписал все бумаги. Когда в дом доставили восемь новеньких «Амиг», он сообразил, что его небольшую конторку спутали с известной компанией TORUS, которая занималась созданием сетевого программного обеспечения. Шутки-шутками, но дело чуть не закончилось судебным разбирательством. В 1984 году друзья объявили о банкротстве своей фирмы.

БИЗНЕС-СИМУЛЯТОР ДЛЯ МАМЫ

После этой истории Питер увлекся программированием. Первым проектом стал текстовый бизнес-симулятор под названием The Entrepreneur. Почему выбор пал именно на этот специфичный жанр? Дело в том, что 25 лет назад не было ни одной игры, в которой бы геймер управлял небольшой компанией и постепенно выводил ее на новый уровень развития. «В те времена мы могли назвать игру "Космические капли нападают на Марс" и продать около 50 миллионов копий. А что сделал я? Я создал бизнес-симулятор», – рассуждает Молине. Начинающий разработчик был уверен в своем успехе. Знакомому почтальону он заявил, что совсем скоро его завалит письмами армия фанатов. Первый тираж был изготовлен в домашних условиях с помощью пишущего магнитофона фирмы Tandy Corporation. Самоуверенный дебютант разместил рекламу в одном из игровых журналов и приготовился к приему уймы заказов. Однако

The Entrepreneur заинтересовались лишь два покупателя, причем одной из них была мама Питера. Разочарованный сын вновь занялся продажей дискет.

ВЛАСТЕЛИН МУРАВЕЙНИКОВ

Вялотекущую жизнь мелкого торговца коренным образом изменил счастливый случай. В 1987 году Молине встретил своего старого приятеля Эндрю Бэйли (Andrew Bailey). Эндрю работал программистом в студии Electralyte. В разговоре тот пожаловался, что у него нет времени возиться с переводом недавно вышедшей игры Druid 2: Enlightenment с Commodore 64 на Amiga, и предложил Питеру вернуться в игровую индустрию. Вскоре Молине и Лес Эдгар основали компанию Bullfrog Productions.
Релиз порта состоялся в 1988 году, затем Питер приступил к работе над абсолютно новым проектом – Populous. Впрочем, на первых порах знаменитая игра называлась по-другому да и выглядела совсем иначе. «Вначале я хотел создать варгейм, но я ненавидел пошаговые игры. Я хотел сделать варгейм, который бы функционировал в режиме реального времени. У меня была следующая идея: а что, если вместо прямого управления войсками вы должны оказывать на них влияние? Я не собирался делать геймера богом, я просто думал о том, что у него будет большое число людишек, и все, что он может с ними сделать, так это оказывать на них влияние. На первых порах мы называли наш продукт Creation».
Однажды Питер вспомнил, как мальчишкой он любил проводить эксперименты над муравьями: то сахарку подбросит, то подожжет под ними траву с помощью проходящих сквозь увеличительное стекло солнечных лучей. В этом момент он чувствовал себя властителем судеб. Так родилась идея трансформировать бесформенную Creation в симулятор бога Populous. К сожалению, боссам крупных компаний такая задумка казалась бесперспективной. «Я честно полагал, что все будут воспринимать наше детище как безумно забавную игру. Но когда настало время демонстрации издателям, они решительно ничего не соображали. Они не понимали главной идеи, что вы являетесь богом и влияете на этих маленьких людей. Таким образом, большинство сказали нам нет», – сетует Питер. Единственным, кто согласился распространять рискованный проект, был основатель Electronic Arts Трип Хоукинс (Trip Hawkins).
Populous поступила в продажу 5 июня 1989 года. Игра пользовалась такой большой популярностью, что в ближайшие два года ее портировали на все существовавшие в то время платформы, в том числе на новенькие 16-битные приставки Genesis, SEGA Master System, SNES и TurboGrafx-16. Совокупный тираж перевалил за отметку в 4 миллиона экземпляров, 3 пришлись на рынок PC.

СИНДИКАТ ДОПОЛНЕНИЙ И СИКВЕЛОВ

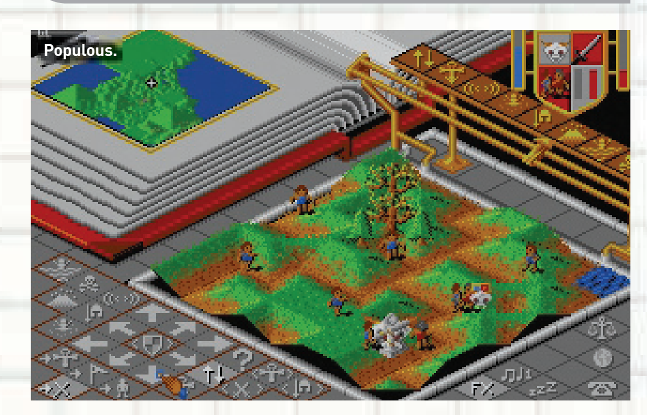
Electronic Arts то и дело подгоняла разработчиков. Мол, делайте все быстрее, потом обязательно беритесь за дополнения и сиквелы. Так за короткий промежуток времени на свет появились Populous: The Final Frontier, Populous: The Promised Lands и Powermonger. Последняя была очень сильно похожа на Populous. Ключевое отличие заключалось в том, что геймер управлял не гражданским населением, а войсками. Вдобавок к этому из-за давления со стороны издательства игра поступила в продажу в незавершенном состоянии. «В ней было несколько удивительных вещей, например, идея общаться с вашими генералами с помощью почтовых голубей. Однако это было самое большое разочарование. Это игра, за которую мне стыдно больше всего».
Вскоре вышла Powermonger: World War 1 Edition. К ноябрю 1991 года подоспела Populous 2: Trials of the Olympian Gods. Позже в одном из своих интервью Питер признался, что работа над продолжением была ему в тягость: «Я думаю, что делать сиквелы раз в десять тяжелее, чем оригинальные проекты. Вы потратили все силы на оригинал. Вы реализовали в своей первой игре все задумки, которые только смогли, вы посвятили уйму времени поиску верного баланса, и вот кто-то вдруг просит сделать то же самое еще разок».

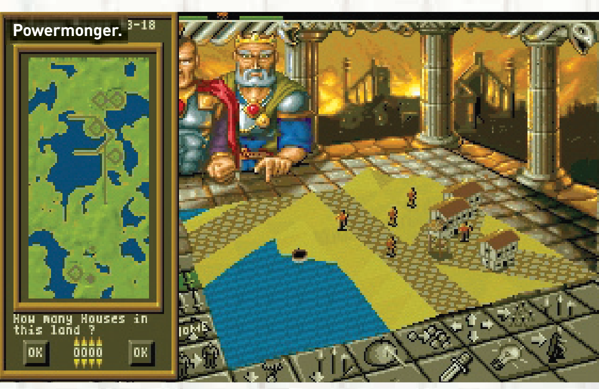
Однажды Питер вспомнил, как мальчишкой он любил проводить эксперименты над муравьями. Он чувствовал себя властителем судеб.

ЛЕКАРСТВО ОТ ЗАСТЕНЧИВОСТИ

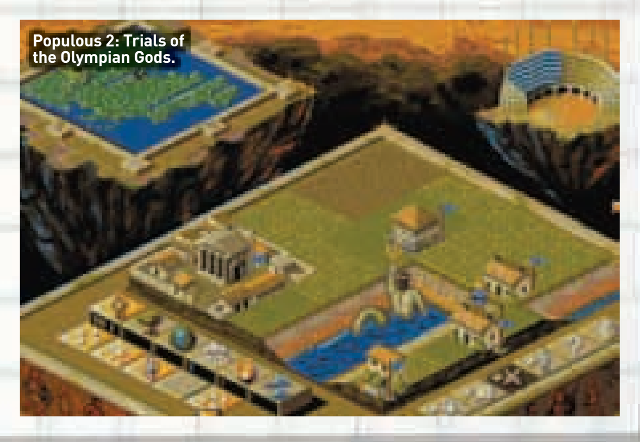
Практика показа ранних версий игр журналистам существует вот уже несколько десятков лет. Первым, кто увидел Populous, был британский игрокритик Боб Вайт (Bob White). После демонстрации игры Питер был слишком напуган, чтобы напрямую спросить мнение журналиста. «Я отвел его в паб. Все, что я хотел у него узнать, так это что он думает о Populous? Но я очень боялся сделать это. Я подумал, что надо его хорошенько напоить. В конце концов напился я, напился он, и я набрался смелости спросить у него: "А что вы думаете по поводу Populous?" Он ответил мне: "Это лучшая игра, которую я когда-либо видел". Тогда я подумал, что это, должно быть, какая-то ошибка. Все закончилось тем, что мы выпили девять пинт или около того и он мне сказал: "Пойдем назад играть в Populous", а я про себя подумал: "После этого он никогда не должен запускать игру"», - вспоминает Молине.



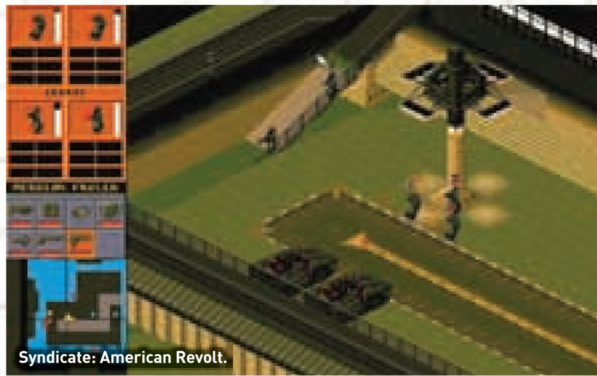

Populous.



Powermonger.

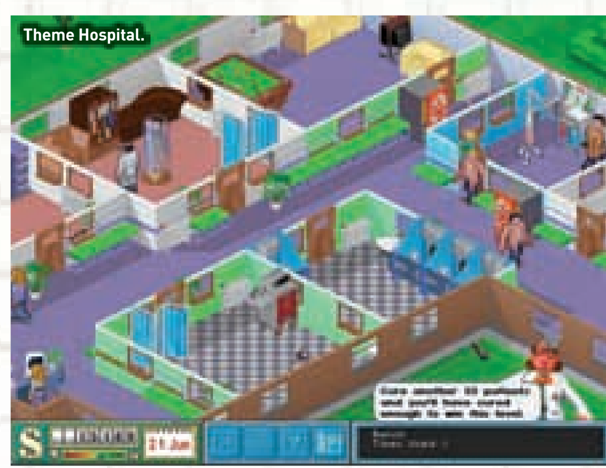

Populous 2: Trials of the Olympian Gods.


Syndicate.


Syndicate: American Revolt.

Или Bullfrog Productions выпускает игру, или придется платить большую неустойку.


Syndicate Wars.


Theme Hospital.


Theme Park.

Молине честно принес боссам Electronic Arts оброк в виде дополнений и сиквелов, после чего взялся за абсолютно новый проект – Syndicate. Неожиданно для всех разработчик ударился в киберпанк. Идея игры была довольно проста: подразделение боевых киборгов уничтожало энное количество врагов или определенного персонажа и таким образом постепенно расширяло границы своего синдиката. На захваченных территориях игрок регулировал уровень налогов, финансировал исследование новых видов вооружения и кибернетических имплантатов. Релиз состоялся в 1993 году, спустя несколько месяцев вышел addon Syndicate: American Revolt.

ЗА СЕМЬЮ ЗАЙЦАМИ

В 1994 году Bullfrog Productions отметилась сразу двумя мощными продуктами: тайкуном Theme Park и смесью из экшена, стратегии и симулятора полета на ковре-самолете Magic Carpet. Первая почти четыре года продержалась в десятке самых популярных игр в Великобритании, но осталась незамеченной на территории США. Тираж второй взял высокую планку в миллион экземпляров.

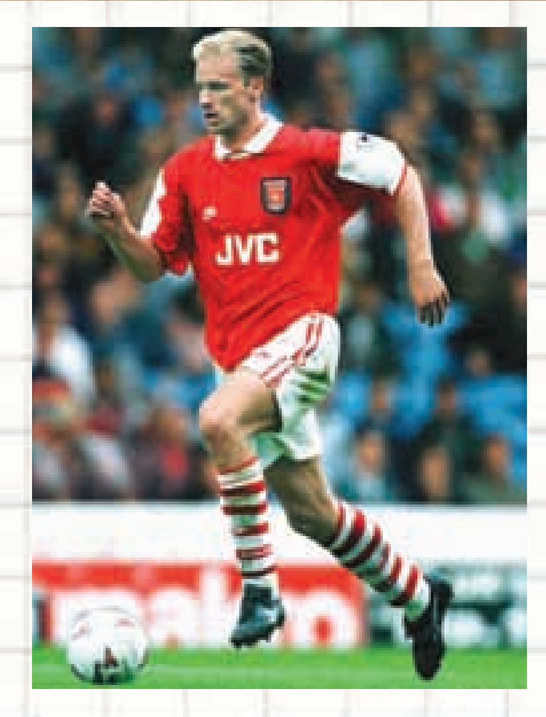
В январе 1995 года Bullfrog Productions стала собственностью Electronic Arts. Стоимость сделки составила 40 миллионов долларов. После этого давление со стороны издательства значительно усилилось. На тот момент разработчики одновременно занимались аж семью проектами. Начинаем загибаться пальцы: дополнение Magic Carpet: Hidden Worlds, сиквелы Magic Carpet 2: The Netherworlds и Syndicate Wars, Theme Hospital, космическая «леталка» Tube, стратегия Genewars и, наконец, знаменитая Dungeon Keeper.

Разработчики брали задания на дом, не спали по ночам, но все равно никак не успевали подготовить проекты к обозначенным в контрактах срокам. Однажды Electronic Arts поставила ультиматум: или Bullfrog Productions выпускает очередную игру, или придется платить большую неустойку. Отступать было некуда: в течение шести недель загнанный в угол Молине сварганил на движке Magic Carpet простенькую гонку Hi-Octane.

Формально условия контракта были соблюдены. Взамен компания получила столь необходимое ей время, которое позволило довести до ума более ценные проекты. Такие как Dungeon Keeper. «Я сидел в автомобильной пробке на одной из лондонских улиц и думал, как мне нравятся различные фэнтезийные ролевые игры, но их рынок слишком ограничен. Тогда я вдруг подумал: а почему бы не сыграть за плохого парня – Хранителя Подземелья? И тогда я начал представлять, как ему, бедолаге, наверное, трудно живется, потому что надо как-то контролировать всех этих злых тварей, которым ты не можешь доверять, и надо их как-то заставлять подчиняться тебе… Под таким ракурсом открылось столько возможностей, что я уже

ЗВЕЗДА ФУТБОЛА

В Lionhead Studios очень популярна игра Fantasy Football. Правила довольно просты. Перед началом сезона каждый сотрудник компании формирует из действующих игроков английской Премьер-лиги свою команду мечты. В состав входят вратарь, четыре защитника (два центральных и два фланговых), четыре хавбека, два нападающих и пять запасных. Каждую среду известная газета Daily Telegraph публикует составленные по итогам прошедшего тура таблицы со списком тактико-технических действий футболистов, после чего разработчики начинают подсчитывать набранные очки. Если игрок дрим-тим забивает гол, то начисляется три очка, за голевую передачу полагается два, три очка достаются вратарю или одному из защитников, если он прервал опасную атаку соперника. К удивлению всех сотрудников, в первый год существования компании чемпионом стал ничего не понимающий в футболе Питер Молине. Перед началом чемпионата глава Lionhead Studios обратился за советом к главному редактору одного из британских спортивных журналов, и тот посоветовал включить в основной состав нападающего лондонского «Арсенала» Денниса Бергкампа (Dennis Bergkamp). В сезоне 1997/1998 голландец наколотил 16 мячей и в конце года был признан лучшим футболистом английского чемпионата.



не мог не сделать игру». Увы, эта гениальная стратегия вышла в свет уже после того, как Молине покинул стены Bullfrog Productions и основал Lionhead Studios. Впрочем, обо всем по порядку...

ВОЛЬНАЯ ПТИЦА

Продажа Bullfrog Productions сделала Молине обеспеченным человеком. Так, в опубликованном авторитетной британской газетой The Sunday Times «Списке самых богатых людей 1997 года» Питер занял 755-е место. По соседству с ним расположились сыгравший Джеймса Бонда актер Роджер Мур (Roger Moore) и писатель Терри Пратчетт (Terry Pratchett). Однако он чувствовал себя словно птица в золотой клетке. Вместо того чтобы заниматься любимым делом, программированием и дизайном уровней в родной Англии, ему приходилось то и дело просиживать штаны на утомительных корпоративных собраниях в калифорнийском офисе Electronic Arts. Весной 1996 года, когда работа над Dungeon Keeper вышла на финишную прямую, Питер принял непростое решение: в начале следующего года покинуть родную компанию, чтобы основать не зависящую ни от кого студию. В июле об этом стало известно английской прессе.

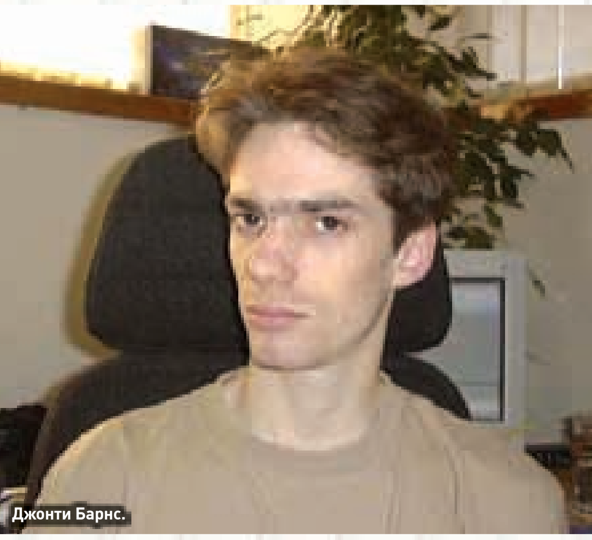
Несколько месяцев ушло на поиск сотрудников. Первым к команде Молине присоединился один из основателей знаменитой английской фирмы Games Workshop, профессиональный писатель и журналист Стив Джексон (Steve Jackson). Затем в состав вошли двое выходцев из Bullfrog Productions: программист Марк Уэбли (Mark Webley) и системный аналитик Тим Ранс (Tim Rance). Вскоре команду пополнил 21-летний мастер на все руки Демис Хассабис (Demis Hassabis). О последнем стоит рассказать поподробнее. С детства Демис отличался от своих сверстников высоким уровнем интеллекта и невероятным трудолюбием. У него был самый высокий мировой рейтинг среди юных шахматистов в возрасте до 13 лет, в 14 он победил в организованном журналом Amiga Power конкурсе на лучший дизайн и получил в качестве главного приза право работать тестером в Bullfrog Productions, а в 18 дебютировал с проектом Theme Park. И это далеко не все его заслуги. На проходившей в августе 1997 года Олимпиаде по головоломкам он завоевал для сборной Англии пять серебряных плюс одну бронзовую медали и стал вторым в индивидуальном зачете.

А еще Хассабис регулярно читает научные труды по механике и высшей математике, обожает чипсы с перцем и болеет за футбольный клуб «Ливерпуль».



Hi-Octane.

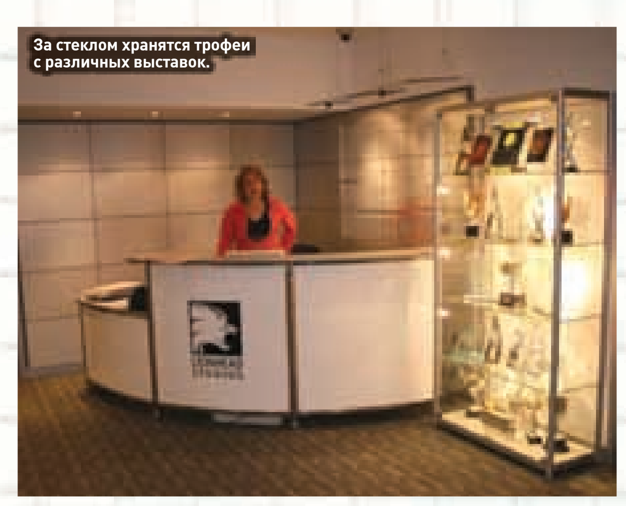

Dungeon Keeper.

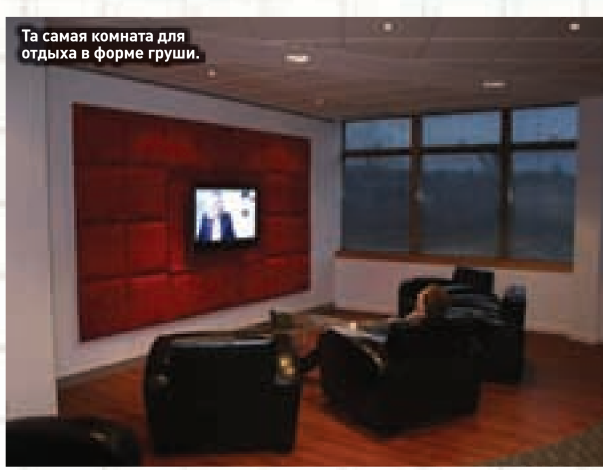

Джонти Барнс.


Так выглядел самый первый скриншот из Black & White.


Lionhead Studios расположилась в симпатичном трехэтажном домике.


Если театр начинается с вешалки, то офис – с парковки.


За стеклом хранятся трофеи с различных выставок.


Та самая комната для отдыха в форме груши.

Название игры – Black & White. И она, черт подери, будет самой лучшей компьютерной игрой, которую вы когда-либо видели!

В ПАМЯТЬ О ЛЮБИМОМ ХОМЯЧКЕ

На прошедшем в апреле 1997 года совещании обсуждались два вопроса: где расположится офис компании и, собственно, как ее назвать. С первым пунктом повестки разобрались довольно быстро – Молине решил, что небольшая команда без проблем поместится в одной из комнат его просторного дома, а вот со вторым возникли проблемы. Марк Уэбли предложил назвать компанию Lionhead в честь своего любимого хомячка. Однако через несколько дней домашний питомец умер. Все восприняли это как мрачное предзнаменование и стали предлагать новые варианты: Black Box, Hurricane, Midnight, Red Eye. В итоге остановились на последнем. Чуть позже выяснилось, что в мире полным-полно «красноглазых» фирм: Red Eye Records, Red Eye Productions и т.д. В конце концов разработчики решили вернуться с первоначальному варианту – Lionhead Studios. Кстати, знаменитую черно-белую оскалившуюся морду льва нарисовала создательница логотипа Bullfrog Productions, домохозяйка Эви МакЛафлин (Evie McLaughlin).

Новость об открытии компании довольно быстро облетела весь мир. За месяц дом Молине посетили представители SEGA, Eidos Interactive, GT Interactive и даже игрового подразделения LEGO. Несмотря на все былые разногласия, Питер выбрал в качестве издателя своего нового проекта Electronic Arts. Переговоры шли со скрипом. Иногда дело доходило до демонстративного швыряния телефонной трубкой прямо во время видеоконференции. На оплату услуг адвоката ушло аж 50 тысяч фунтовстерлингов. Так или иначе, в последних числах июля стороны поставили свои подписи под контрактом. Из-за затянувшихся переговоров Lionhead Studios пришлось отказаться от участия на проходившей в Атланте E3 1997. Анонс дебютного проекта перенесли на сентябрьскую выставку ECTS.

ПЕВРЫЕ ШАГИ

Разработчики распределили между собой роли и принялись за дело. Демис Хассабис отвечал за движок и моделирование физических законов. Тим Ранс занимался сортировкой библиотек и инструментов программирования, Марк Уэбли и Питер Молине – структурированием системы отладки игры. В сентябре в Lionhead Studios перебрались еще двое экс-сотрудников Bullfrog Productions: специалист по искусственному интеллекту Джонти Барнс (Jonty Barnes) и художник Марк Хили (Marc Healey). Чуть позже присоединился 21-летний программист Пол Неттлтон (Paul Nettleton).

Когда основной костяк команды был сформирован, Питер наконец-то поведал о том, чем будет заниматься компания в ближайшее время. «Я знаю, что всем вам не терпелось узнать, что это будет за игра. Но я медлил, потому что хотел быть абсолютно уверенным в том, что все мы к этому готовы. Не забывайте, мы начинаем работу над проектом, на который пожертвуем два года нашей жизни (практика показала, что в 1997 году Молине был слишком оптимистичен насчет даты релиза – Прим. ред.). Если бы я рассказал вам о нем несколько недель назад, еще до того, как были готовы рабочие инструменты и библиотеки, то вряд ли бы вы начали работать над самой игрой с большим энтузиазмом. Но теперь мы готовы. Название игры – Black & White. И она, черт подери, будет самой лучшей компьютерной игрой, которую вы когда-либо видели!»

СМЕНА ПРОПИСКИ

Шесть месяцев разработчики чувствовали себя обитателями коммунальной квартиры. Восемь человек ютились в заставленной столами 14-метровой комнате на втором этаже загородного особняка Молине недалеко от Гилдфорда. С одной стороны, хорошо, когда все находились под рукой в твоем доме. С другой – проект стремительно разрастался. Требовались новые сотрудники, которых надо было где-то размещать. Питер арендовал роскошное здание в гилдфордском Research Park неподалеку от резиденции Bullfrog Productions.

Обустройством офиса занимались Стив Джексон и Тим Ранс. Они заказали большие полукруглые столы, на которых помещалось по два компьютера, огромное количество дисков и еще оставалось много места под всякую всячину. В при-

емной поставили дорогие стулья с изогнутыми хромированными ножками и черной бархатной обивкой. Главными достопримечательностями грушевидной комнаты для отдыха стали гигантский телевизор и расставленные вдоль стен компьютерные мониторы. Каждую дверь украшали ручки из нержавеющей стали в виде фигурок инопланетных захватчиков. На закупку оборудования в кабинет звукорежиссера пришлось потратить 50 тысяч фунтов стерлингов.

После переезда Питер дал объявление о дополнительном наборе сотрудников. Из более чем сотни претендентов были отобраны четверо счастливчиков: музыкальный редактор Рассел Шоу (Russell Shaw), программист Жан-Клод Котье (Jean-Claude Cottier), художники Джейми Дюрран (Jamie Durrant) и Кристиан Брейвери (Christian Bravery). Место ушедшего в свободное плавание Хассабиса (Демис основал компанию Elixir Studios) заняли программисты Алекс Эванс (Alex Evans) и Скавен Робертс (Scawen Roberts).

СТРОГО ПО ПЛАНУ

В конце февраля – начале марта 1998 года завершились работы над подробным диздоком – «библией» Black & White, в которой были подробно прописаны мельчайшие элементы игры. Большинство ключевых идей родилось во время празднования в доме Питера Молине блинного вторника. Рассел Шоу придумал кастовать заклинания с помощью рисования мышью специальных символов. Марк Хили предложил изменить банальный маленький курсор на волшебную руку размером 96 на 96 пикселей. После окончательного утверждения плана действий каждый сотрудник компании наконец-то перестал тратить время на различные эксперименты и занялся своим делом. Четверо программистов корпели над библиотеками и инструментами движка. Тим Ранс взялся за создание сетевых режимов игры. Питер Молине и Марк Уэбли отвечали за искусственный интеллект различных существ. Джонти Барнс занялся анимацией движений персонажей и системой распознавания магических жестов. Марк Хили и Джейми Дюрран создавали трехмерные модели существ в 3D Studio Max. На простые объекты они тратили два-три десятка полигонов, на сложные – сотни и даже тысячи. Наконец, Кристиан Брейвери рисовал эскизы персонажей. Позже штат художников разросся до пяти человек: Энди Басс (Andy Bass) занялся дизайном различных архитектурных сооружений, а Пол МакЛафлин (Paul McLaughlin) – подбором текстур.

ПРОМЕЖУТОЧНЫЕ ИТОГИ

На майской выставке E3 1998 показали тестовую версию Black & White. На тот момент было написано 143 тысячи строк программного кода и подготовлено 16 тысяч рисунков, правда, их еще предстояло воплотить в 3D.

К концу года игра изменилась до неузнаваемости. Составленного на скорую руку из блочных конструкций непонятного персонажа сме-



В ранней версии игры вместо убеленного сединами старца на стороне добра была девочка-ангелочек.



Все персонажи создавались с помощью 3D Studio Max .



Пол МакЛафлин.

На E3 1998 были показаны заранее смоделированные рендеры, в том числе эта японская деревушка.

ПРИКОЛЫ НАШЕГО ГОРОДКА – 1

Сотрудники Lionhead Studios обожают подшучивать друг над другом и частенько устраивают розыгрыши. 20 мая 1998 года в день своего 47-летия Стив Джексон должен был провести собеседование с очередной претенденткой на должность секретарши. В комнату вошла полная женщина 50–55 лет с окрашенными в белый цвет волосами. После непродолжительного разговора она соскочила со стула, сорвала с себя блузку и начала исполнять песню Арта Муни (Art Mooney) «Baby Face», ритмично покачивая в такт музыке свисающими до живота огромными грудями. «Это были какие-то гигантские сосуды: необъятные, морщинистые, мясистые складки плоти размером с коровьи лепешки. Они болтались в разные стороны, когда она подходила ко мне, чтобы одарить своим поцелуем и пожеланием счастливого дня рождения. Это было поистине мерзкое зрелище», – пишет в своем дневнике Стив. Часть разработчиков притаились на улице около окна, остальные столпились в коридоре возле приоткрытой двери. Но это еще не самое страшное: оказывается, за цветочным горшком была спрятана видеокамера, так что выступление секретарши-стриптизерши стало достоянием истории.




Рендер греческой деревушки был подготовлен специально для E3 1999.


Скриншот из тестовой версии мультиплеера.


Указующие персты.

ПРИКОЛЫ НАШЕГО ГОРОДКА – 2

Стив Джексон был далеко не единственным, кого разыграли ребята из Lionhead Studios. Однажды офис компании посетил мэр Гилдфорда. Марк Хили решил удивить градоначальника достижениями современных технологий. Он надел на левую руку перчатку из шерсти перуанской ламы, засунул под нее провод из-под колонок и обратился к мэру. «Мы разрабатываем новый способ управления игрой. В игре вы будете использовать такой прибор, чтобы накладывать заклинания. Вы сможете управлять такой рукой как своей собственной». В этот момент Марк пошевелил пальцами в перчатке и незаметно нажал на кнопку клавиатуры – изображенная на экране монитора божественная рука тоже зашевелила пальцами. «Очаровательно! Удивительно, какие вещи могут делать компьютеры в наши дни».

На официальным сайте Lionhead Studios каждые шесть минут демонстрируются фотографии, передаваемые с установленной в офисе веб-камеры. В один прекрасный вечер посетители сайта могли увидеть, как подруга программиста искусственного интеллекта Ричарда Эванса (Richard Evans) залезла под стол и сделала ему... как бы это поделикатнее сказать... приятное. Кстати, это был далеко не единственный «залет» Ричарда. В следующем году он привел в офис новую подружку и занялся с ней сексом прямо на глазах у интернет-зрителей.



Это далеко не все приколы. Во время «Рождественской вечеринки – 99» Энди Басс (Andy Bass) проиграл в одном из конкурсов и в качестве наказания был вынужден нацепить на свой нос пластиковый пенис.

нили несколько тщательно проработанных существ, на месте разноцветных полигональных пустынь появились детализированные поля, леса, реки и поселения различных племен.

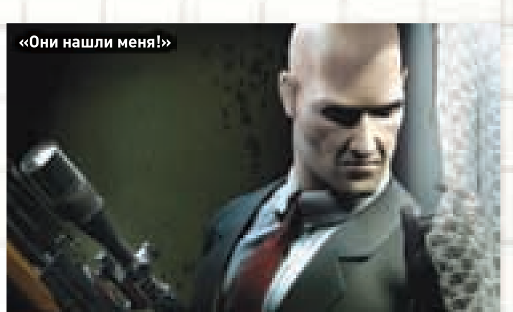
Сотрудники компании (кстати, в конце 1998 года их насчитывалось уже 17 человек) могли проверить качество своих изобретений в тестовой версии Black & White. Какие только глюки они не находили в программном коде! Голодные животные поедали самих себя, становились добычей для маленьких прожорливых свинок, застревали в деревьях, тонули в озерах, испражнялись на мельтешивших под ногами селян и росшие поблизости кустарники, после чего тут же набивали желудок обгаженными ягодами и т.д. Все найденные ошибки заносились в специальную таблицу. Каждую пятницу глава отдела тестирования Энди Робсон (Andy Robson) объявлял имя самого худшего разработчика недели. Чаще всего им становился Питер Молине.

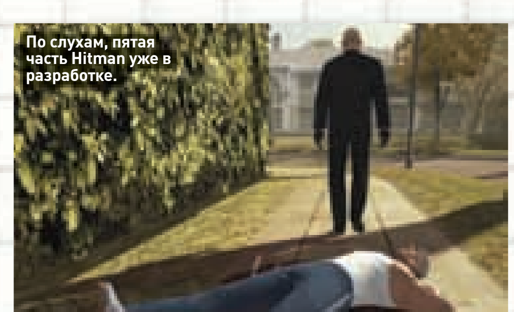
ДОЛГАЯ ДОРОГА К РЕЛИЗУ

Весной 1999 года проект предстал на суд британской и американской публики. В апреле Питер Молине показал свое детище в переполненном зале Театра принцессы Анны перед членами «Британской академии кино- и телевизионных искусств» (BAFTA). С 13 по 15 мая в Los Angeles Convention Center Black & White увидели посетители выставки E3. Затем опять наступила пора доводки проекта и ловли багов. Представшая на E3 2000 новая бета-версия Black & White значительно отличалась от прошлогоднего варианта и по праву получила от организации Game Critics Awards четыре награды: лучшая игра выставки, лучшая оригинальная игра, лучшая игра для PC и лучшая стратегия.

Все лето и первую половину осени Lionhead Studios изо всех сил старалась закончить разработку до 6 ноября, чтобы тираж попал на полки магазинов перед наступлением рождественских праздников. На счету был каждый день. Руководители компании наняли еще шесть программистов, отменили традиционные обеды с ужинами и вместо них платили большие деньги курьерам из службы доставки горячей еды. Пришлось даже нанять массажистов, чтобы они разминали спины уставшим разработчикам. Увы, эти и многие другие меры не помогли. В сентябре стало понятно, что игра не появится в продаже в 2000 году. Релиз перенесли на 28 февраля 2001 года. Однако Питер Молине и Ко умудрились «пролететь» и мимо этой даты. Black & White поступила в продажу с месячным опозданием, 27 марта. Четыре года ожиданий подошли к концу, полтора миллиона строчек программного кода функционировали без сбоев. Сгоравшие от нетерпения фанаты из различных уголков Земли наконец-то получили возможность заняться воспитанием божественных существ, а уставшие разработчики – право на заслуженный отдых. PG

EIDOS КУПИЛА ЧЕРТА ЛЫСОГО


«Они нашли меня!»


По слухам, пятая часть Hitman уже в разработке.

4 марта 2004 года издательство Eidos Interactive сообщило о дорогой покупке. Компания подыскала «муженька» для Лары Крофт – бритого налысо молчаливого убийцу, также известного, как 47-й. Проще говоря, Eidos купила датскую студию IO Interactive, основанную в 1998 году и к тому моменту выпустившую две игры из серии Hitman, а также отличный экшен Freedom Fighters. Две компании сотрудничали уже около пяти лет, так что сделка не стала большим сюрпризом.
Сегодня IO Interactive – одна из ключевых студий, погрязшей в долгах Eidos. Ходят слухи, что студию хотят выкупить японцы.

ИЗДАТЕЛИ ХОРОНЯТ ПРОЕКТЫ

Март оказался скорбным месяцем для игровой индустрии. Сначала руководство LucasArts сообщило о том, что Sam & Max: Freelance Police не увидит свет, поскольку «сейчас неподходящее время для выпуска адвенчур на PC». Сомневаемся, что мы когда-либо еще услышим о новой адвенчуре LucasArts.
Чуть позже талантливый гейм-дизайнер Американ МакГи (American McGee) поведал о смерти Oz, пересказе старой сказки Фрэнка Баума на новый лад. Дескать, у издательства Atari финансовые проблемы, и компания прекратила финансировать разработку.
Наконец, в марте геймеры узнали о том, что Electronic Arts закрывает серверы фантастической онлайновой игры Earth & Beyond. «Похороны» наметили на сентябрь. Причина прекращения поддержки – низкая популярность проекта и его неспособность конкурировать со Star Wars Galaxies.


Earth & Beyond чуть-чуть не дожила до запуска World of Warcraft.

CARMAGEDDON 4: СТАРТ И ФИНИШ

Мир был потревожен вестями о Carmageddon 4. Британское издательство SCi наметило воскрешение серии на конец 2005 года, о чем призналось на страницах своего финансового отчета. Релиз планировали к выходу на нескольких платформах, включая PC. Детали не разглашались, но по духу новая Carmageddon должна была соответствовать первой части, вышедшей в далеком 1997 году.
Работы велись шотландской студией Visual Science. Трудно сказать, сколь успешны они были, поскольку мы не видели не то что демки, но даже самого завалявшегося скриншота. К сожалению, в середине 2005 года проект был приостановлен, а спустя некоторое время и вовсе закрыт. По слухам, SCi не рискнула злить консервативно настроенную публику сиквелом гоночной аркады, в свое время поразившей мир поощряемой жесткостью на дорогах и запрещенной во многих странах.

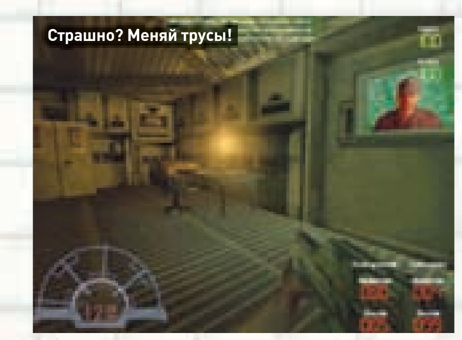

Carmageddon 4 не «доехала» до релиза.

5 ЛЕТ НАЗАД | 10 ЛЕТ НАЗАД


Папы Лары борются с наготой.

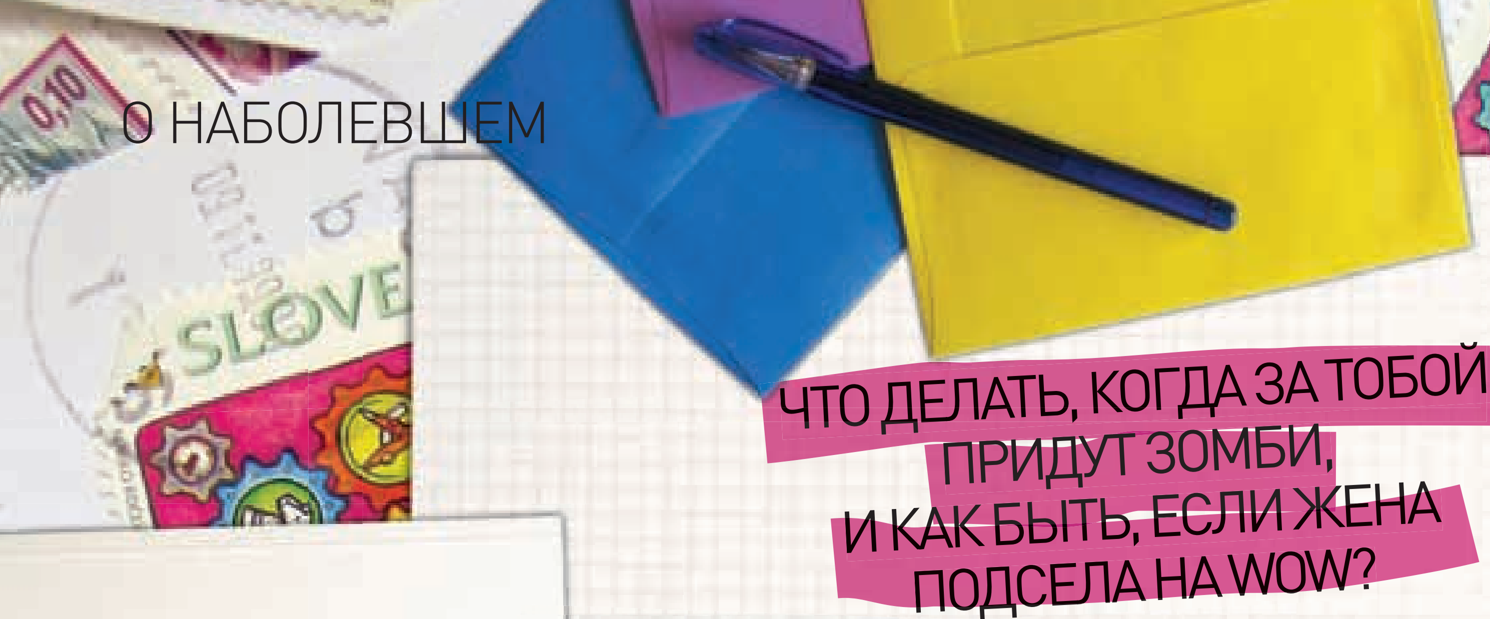
НЕ НАДО НЮ

В основе культа Tomb Raider – бюст Лары Крофт. Преданные фэны серии могли часами обсуждать грудь отважной расхитительницы гробниц. Некоторые же не ограничивались словами и переходили к делу: выпускали патчи, оголяющие Лару. Пиратка Nude Raider, в которой голенькая мисс Крофт предавалась радостям акробатики, активно раскупалась жадными до клубнички геймерами.
Разработчики из студии Core Design долго терпели ню-беспредел, однако потом решили вступиться за даму. Создатели Tomb Raider пригрозили судом всем сайтам, распространяющим запретные патчи. Первым был закрыт nuderaider.com.


Страшно? Меняй трусы!

ЧУЖИЕ ТРУСЫ

Aliens versus Predator справедливо считается одним из самых страшных шутеров прошлого века. Не удивительно, что издательство Fox Interactive решило построить на факторе страха всю рекламную кампанию игры. Однако, наверное, пиарщики все-таки перестарались. Fox Interactive взяло в партнеры Big Dogs, калифорнийскую компанию, специализирующуюся на производстве нижнего белья. Первым 10 тысячам геймерам, купившим Aliens versus Predator в США, достались… трусы в подарок. Зачем? Да потому что, по мнению рекламщиков, игра о Чужих и Хищнике настолько страшная, что без запасных трусов никак не обойтись.



ЧТО ДЕЛАТЬ, КОГДА ЗА ТОБОЙ ПРИДУТ ЗОМБИ, И КАК БЫТЬ, ЕСЛИ ЖЕНА ПОДСЕЛА НА WOW?

Всем привет! Скучали без меня? Судя по количеству писем в почтовом ящике, не очень. Народ, так не пойдет! Форум «PC ИГР», конечно, классное место и там много интересных людей. Но подумайте и обо мне, почтовике Правильного. Неужели вы хотите, чтобы рубрику закрыли за невостребованностью, а меня, Ивана Гусева, благородного сына Анакина и Падме, уволили на фиг? Ну уж дудки!
Знаете, по какому вопросу мне хочется узнать ваши мысли? Кризис. Да-да, он, ненавистный. Друзья, если не в тягость, поделитесь соображениями, чего следует ждать игровой индустрии? Засилья сиквелов? Волны разорений студий? Или, может, все обойдется? Очень уж хочется, чтобы 2009 год был не хуже прошлого, порадовавшего большим количеством замечательных игр.
Пишите письма, и да пребудет с вами великая сила!

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуй, редакция журнала «PC ИГРЫ»! Я ваше издание почти не читаю, так, пролистывал пару раз свежий номерок. Предпочитаю деловую прессу. А вот моя драгоценная супруга, она регулярно покупает «PC ИГРЫ» и читает от корки до корки. Не сказать, чтобы я этому был рад. Лучше бы вашего журнала и игр ваших дебильных компьютерных не существовало вообще.
Поясню мысль. Когда я начинал работать, никто о компьютерах еще и не слышал. Жена младше меня на 20 лет, красивая, современная женщина. Родила мне двоих сыновей, сейчас домохозяйничает. Она и раньше интересовалась играми, но в меру. Всякие пасьянсы, квесты. Но однажды супруга купила World of Warcraft. Откуда она узнала об этой бесовой забаве, не знаю. Может быть, у вас в журнале прочитала. Да не важно. Важно то, что теперь моя жена проводит в World of Warcraft шесть часов в день. Иногда даже больше. Отвозит старшего сына в школу, младшего – в садик, потом включает компьютер и играет. Все домашние заботы – побоку. Познакомилась с кучей малолетних придурков и только про них и рассказывает. Как меня все это бесит!
Маша, я к тебе обращаюсь! Ради меня и детей наших бросай эту игру!

Владимир, Москва

В интернете есть немало сообществ WoW-вдов. Женщины, лишившиеся внимания своих мужей и бойфрендов, жалуются на судьбину и обмениваются методами борьбы с игровой зависимостью. Рецепты, как правило, не помогают, но дамам хоть есть, где и о чем поговорить.
Вам же, Владимир, я рекомендую открыть первую интернет-общину WoW-вдовцов. Наверняка вы не единственный муж, чья вторая половина неожиданно нашла дверку в виртуальный мир и поняла, что там нет немытой посуды, переполненных сумок с продуктами и ругани по поводу летнего отдыха. В Азероте у всех важное дело, каждый второй – эпический герой. И не удивительно, что супруга сдружилась с местными обитателями. Уж не помню где читал, но, согласно недавнему опросу, больше половины респондентов считают своих интернет-знакомых более интересными и успешными, чем реальные друзья.
Идея такая, Володя: организуйте для своей Маши сходку гильдии. Пусть она увидит, что бесстрашный вожак Фига20 – хлипкий юноша с жидкими волосами, а онлайн-подруга Fellatia – грузный дальнобойщик. Две реальности столкнутся, и, не вынеся разочарования, Маша должна будет либо удалить аккаунт, либо покончить с собой. Тут уж как получится.
Впрочем, можно самому начать играть в World of Warcraft. Болеть вместе веселее. Ну а дети... А что дети?! Выучатся как-нибудь без присмотра папки с мамкой.

Дорогая редакция «PC ИГРЫ»! Мы с другом хотим создать игру, а вот движок, не прикрепленный ни к какой игре, достать не можем. Написать движок сами тоже не можем (ума не хватает). Может, вы поможете?

С уважением, Константин

А пилой вы пробовали? Говорят, только так и можно раздобыть хороший, крепко прикрепленный движок.

Если же серьезно, Костя, мне кажется, вы с приятелем пока не готовы к созданию игры. Если бы были готовы, наверное, знали бы, что бесплатных движков пруд пруди и отыскать ссылки на них в интернете – элементарно. К примеру, Popcap Games даром отдает 2D-движок, на котором в свое время сварганили казуальный мегахит Zuma. Нужны все три измерения? Выбирай OGRE. Студия Lesta использовала его для «Стальных монстров» (правда, разработчики сильно доработали движок, потому что он по большому счету не игровой).

Подробнее о бесплатных «моторах» читай на сайтах www.gamedev.ru и www.devmaster.net.

Впрочем, Константин, если желания учиться нет, а папа – арабский шейх, смело покупай лицензию на Unreal Engine 3, и пусть наложницы-программистки клепают для тебя «шутер мечты».

Всем привет!

Хочу через ваш журнал поблагодарить компанию Valve и всех, кто участвовал в разработке шутера Left 4 Dead. Благодаря ним я теперь знаю, что делать, если неожиданно начнется страшная эпидемия и все вокруг превратятся в зомби. Мы с друзьями уже обо всем договорились. Главное, держаться вместе и страховать друг друга. Идти рядышком, постоянно оглядываться, часто смотреть вверх – нет ли кого нехорошего на крышах. Разговаривать только шепотом, стараться не привлекать внимания и фонариком туда-сюда не шарить. Очень важно внимательно слушать: не зарычит ли кто рядышком, не хрустнет ли где ветка. Атака зомби может начаться в любую секунду, и нужно быть готовым. Конечно, у нас с друзьями нет оружия, но это не беда. Первое время можно и металлическими трубами отбиваться – важно только слаженно работать.

Рассмотрен и другой вариант: я и мои друзья сами становимся зомби. И ладно! Если верить Left 4 Dead, быть мертвяком тоже интересно. Наваливаемся на выживших всей толпой и терзаем, терзаем, терзаем ненавистных людишек, подзывая на подмогу других зомби. В общем, я готов к дню Z? А вы?

Федор «Френсис» Куликин

Какой же уважающий себя мужчина не размышлял на досуге над вопросом, как пережить ядерный апокалипсисис или нашествие зомби! Лично мне уже давно все понятно: нужно копать и копать прямо сейчас. Чем глубже выроешь убежище, чем больше продуктов затащишь в «норку», тем больше шансов не погибнуть сразу. Отсидеться, хорошенько все обмозговать.

Но что делать, если ты утром пошел в школу, а ОНИ уже здесь: бродят, рычат, бросаются на людей? Мое предложение: возвращаешься домой, включаешь Left 4 Dead и в голосовом чате общаешься с другими выжившими. Подбираешь себе команду для вылазки за едой, обсуждаешь стратегию и тактики борьбы, тренируешься. Left 4 Dead должна стать своеобразным командным пунктом, кибермозгом операции по отражению атаки зомби! А всех квакеров, анрильщиков и фэнов «Контры» съедят.

Привет, почтовик Иван Гусев! Меня зовут Марго, и у меня вопрос непосредственно к вам. Как-то раз на страницах журнала вы обмолвились о том, что опубликовали два романа в жанре мистики. И представляете, я в своем книжном магазине наткнулась на ваше произведение – «Вамп». Стоила книга, между прочим, всего 60 рублей. Она, похоже, давно лежала никому не нужная. Я купила, прочитала. Не скажу, что в восторге, но, в принципе, понравилось. И вот мне стало интересно, почему бы вам не написать книгу по мотивам какой-нибудь игры? Например, S.T.A.L.K.E.R. В каждом книжном магазине лежат книги о сталкерах, и их хорошо покупают.

Насколько я знаю, на Западе выход любой мало-мальски хитовой игры подкрепляют изданием романа или хотя бы комикса. Примеров полно: Mass Effect, Star Wars: Force Unleashed, куча книг, действие которых разворачивается во вселенной Warhammer. А почему в нашей стране так не делают? Я бы, например, с удовольствием прочитала бы King's Bounty или «Анабиоз».

Ох! Я становлюсь необычайно стеснительным, когда кто-то говорит о моих бессмертных произведениях, оценить всю мощь которых человечество сумеет не раньше чем через 200 лет. Да, пишу новый роман, но кто из журналистов не сочиняет? Тут хвастаться нечем.

Предложение написать книгу о вселенной S.T.A.L.K.E.R., безусловно, заманчивое. По данным издательства «Эксмо», каждый роман в этой серии разошелся тиражом по меньшей мере в 100 тысяч экземпляров. В наше время, когда стандартный тираж книги – 5 тысяч, это безусловный успех! Однако лично меня все эти разборки сталкеров, аномалии и артефакты интересуют не больше, чем маминого кота – теория относительности. Кому нравится, тот пусть и пишет.

Почему выходит так мало книг по мотивам российских игр? А многие ли отечественные игры достойны этого? Не уверен. По-настоящему сильных проектов от наших команд за год набирается не больше двух-трех. Игры уровня S.T.A.L.K.E.R. вообще штучный товар. Поэтому и книги «по мотивам» редки. Например, ты, Марго, купила бы роман «Московский водила»? А «Петька 9: Пролетарский гламуръ»? То-то и оно. Однако постепенно ситуация будет выправляться. Скажем, книгу, действие которой разворачивается во вселенной «Аллодов», я бы почитал. Если «Аллоды Онлайн» станут хитом, мое желание наверняка сбудется.

Здравствуйте, мастера пера!

Давно хотел вам написать, чтобы поделиться проблемой. Мои родители – глубоко верующие люди. Я тоже верю, крещеный,





но смотрю на вещи несколько иначе, чем отец и мать. Мне, например, кажется, что не все компьютерные игры плохи. А вот папа просто бесится, когда видит меня за компьютером. Недавно он выбросил в мусорное ведро диск The Sims 2, потому что там нет Бога. Он заявил, что я не имею права «притворяться Господом» и контролировать судьбы других людей. Мои оправдания отец слушать не захотел.
Компьютер теперь под запретом. Приходится играть тайком, у друзей. Мне нравятся стратегии (особенно серия Command & Conquer), спортивные симуляторы, некоторые шутеры. А вот в игры, где много мистики и оккультизма, всяких демонов и чертей, я не играю.
Подскажите, что нужно сказать родителям, чтобы они разрешили мне играть дома? Они у меня упертые, так что аргументы нужны железные.

Кирилл Матянин

Извини, Кирилл, но церковники довольно строги по отношению к электронным развлечениям. По мнению представителей православной церкви, компьютерные игры убивают в детях духовность и располагают к оккультным занятиям. В мире виртуальной реальности якобы нет места Богу, но есть место дьяволу. Для православных христиан контакт с этим миром недопустим – уверяют батюшки.
Глава католической церкви Бенедикт XVI тоже довольно категоричен: «Производство видеоигр, демонстрирующих антисоциальное поведение, превозносящих жестокость или опошляющих человеческую сексуальность, – есть извращение. Особенно отвратительно, когда эти программы нацелены на детей и подростков. Как объяснить смысл подобных «развлекательных продуктов» невинным мальчикам и девочкам, в действительности страдающим от насилия и издевательств?
Однако лично мне кажется, что вопрос об отношении к играм по большому счету не отличается от вопроса о вере. Здесь каждый решает сам. Лично я не вижу греха в The Sims. И многие толковые церковники тоже. Создатель симулятора жизни Spore Уилл Райт (Will Wright) очень переживал из-за того, как примут его игру верующие люди. Не будет ли взрыва недовольства из-за того, что из Spore исключен Бог? Однако верующие отнеслись с пониманием. Ведь Spore – это не «новая Библия», а всего лишь забавная игра.

Уважаемые сотрудники самого правильного журнала о компьютерных развлечениях! Будьте так любезны, разъясните мне: почему одни геймеры садятся за игру и рубятся до тех пор, пока ее не пройдут до конца, а другие побегают-постреляют да и забросят. Нет, правда, мне непонятно. Мой друг тратит большие деньги на игры (повезло ему – мама в банке работает), но ни во что подолгу не играет. Я его спрашиваю: «Тебе бабла не жалко?» А он: «Нет, не жалко». Говорит, ему интересно, пока разработчики учат чему-то новому, а как только начинается рутина и ничего неожиданного не происходит, он тут же теряет интерес к происходящему. Само собой, он не сумел закончить ни одной части Grand Theft Auto. Я, к слову, прошел все, а San Andreas вообще изучил вдоль и поперек.
Но больше всего меня удивляют люди, которые могут играть в одну игру месяцами и даже годами! Мой двоюродный брат уже три года рубится только в «Контру». И он не киберспортсмен, обыкновенный пацан, дизайнером работает. Говорит, Counter-Strike не надоедает, потому что там каждый раз все по-другому. Не знаю, мне «Контра» быстро наскучила. И World of Warcraft тоже.

Dante

Психологи выделяют пять типов пристрастия, которые движут геймером.
1. Пристрастие к тому, чтобы окончить игру (пройти игру и открыть все альтернативные концовки).
2. Пристрастие к соревнованию (типичный пример – Counter-Strike или Unreal Tournament 3).
3. Пристрастие к мастерству (геймер постоянно шлифует свои умения в конкретной игре, оттачивая их до совершенства).
4. Пристрастие к исследованию (мир игры исследуется до бесконечности – характерно для масштабных RPG типа The Elder Scrolls 4 и онлайновых ролевок).
5. Пристрастие к таблице результатов (желание попасть на первое место в таблице результатов заставляет играть снова и снова. Tetris помнишь?).
Теперь, когда все разложено по полочкам, еще вопросы есть? Так я и думал. Впрочем, на самом деле Dante можно было ответить и не прибегая к помощи психологов. Люди разные, каждому нравится свое. Чего здесь еще объяснять?

Правильный, мне нужна помощь! Со мной явно что-то не в порядке. Иногда я думаю, а не схожу ли с ума?! Мне кажется, будто меня окружают герои разных игр. Учитель химии похож на Гордона Фримена. Продавец фруктов в ларьке напротив – вылитый Нико Беллик и даже говорит похоже. Сосед-пенсионер со второго этажа – копия дедули из Left 4 Dead. Правда, говорит, что даже в армии не служил, но мне кажется, конспирируется. У старшей сестры есть две подруги: одна похожа на Нину Уильямс из файтинг-серии Tekken, а другая, честное слово, Лара Крофт! Только без косы. Я ее часто прошу: «Заплети косу! Чего тебе, жалко, что ли?» А она только смеется и просит отвязаться. Когда «сломается», я сделаю фото и вам в редакцию отправлю, чтобы вы поняли: ничего я не придумываю. Вот я и думаю: то ли я много в игры играю, то ли разработчики делают модели персонажей с моих знакомых? А может быть... может быть, я сам – герой игры? Просто пока не знаю какой. Только бы не Sims, только бы не Sims.

Nosferatu из Подпорожья

Nosferatu, ответь честно, сколько часов в день ты проводишь за игрой? Шесть? Восемь? Двенадцать? Потому что тебе явно нужна профессиональная помощь. Проблема либо с глазами (сильнейшая миопия плюс богатое воображение), либо с головой (исключительно богатое воображение). Извини, но я не верю в сущес-

Письма присылайте по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес **post@pc-games.ru**

твование мирового заговора разработчиков, цель которого сделать героями игр всех жителей Подпорожья. Однако посмотреть на живую Лару Крофт хочется, так что ты все-таки сделай снимок подружки сестры. Вдруг действительно похожа. Кстати, дорогие читатели! Если вы (или знакомый) похожи на персонажа игры, присылайте фото, опубликуем. Только ради бога, не фотографируйтесь в костюме Марио с накладными усами. Ненавижу этого водопроводчика!

Здравствуйте, уважаемая редакция Правильного! Не то чтобы наболело, просто давно хотел узнать. От чего зависит размер установленной игры и размер игрового дистрибутива? Дело в том, что летом я купил игру Turok (два DVD), и на жестком диске она заняла 15.3 Гб! А недавно приобрел Far Cry 2 (на одном DVD), которая заняла всего 3.18 Гб! Обе игры лицензионные. Откуда такая разница в размерах, если учесть, что в Far Cry 2 несоразмерно шире игровая территория, лучше текстуры и вообще больше контента?! А если есть возможность умещать игру на одном DVD, то почему все больше игр выходят на двух-трех дисках? Нет, места на жестком мне не жалко, просто игра на двух дисках стоит ощутимо дороже.

CondorX

Я же не специалист и не разбираюсь, с какой стати одной игре необходимо держать все данные на жестком диске, а вторая может ограничиться небольшой «заставой» на харде и передавать информацию прямо с DVD в приводе. Меня искренне изумляет, почему на консолях работает принцип «вставил и заиграло», а на PC необходима получасовая инсталляция (а пока MMORPG устанавливаешь, успеешь не один фильм посмотреть). Пусть, CondorX, тебе спецы объясняют про принципиальные различия разных игровых платформ, я – пас. Что же касается раздувшихся размеров игровых дистрибутивов, то да, проблема есть. Контент требует места, и DVD уже давно не решение. Однако Blu-ray пока дорог, и переход с одного носителя информации на другой затянулся. Надо немного подождать. Кстати, на Западе цену игры никогда не привязывают к количеству занимаемых ею дисков. Новый продукт почти всегда стоит 49.99 доллара. Полагаю, скоро с этой порочной практикой умножения стоимости разберутся и в России.

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «PC ИГРЫ»!
Пишет вам ваш давний поклонник. Мне очень нравится читать ваш журнал, особенно дневник World of Warcraft. Я сам подсел на «ВОВку», поэтому мне очень интересно читать.
Я – Дварф Охотник 61-го уровня, хотя мне всего 12 лет. Я бы хотел спросить, почему Святослав Торик не перейдет на какой-нибудь другой сервер (например, Bloodhoof). Но только своим ночным эльфом разбойником Torick 80-го левела! Пожалуйста, напишите ответ.

С уважением, Stas648

Надо же, всего 12 лет, а уже на 61-м уровне! Невероятно! Учителя в школе, наверное, по такому поводу даже «домашку» не задают. Зачем, ведь мальчик и так развит не по годам! Торик, давай, собирайся, за тобой пришли. Будешь теперь в «ВОВке» Стасу помогать.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Зачем вы выкладываете PDF-версии журналов для свободного скачивания? Не думаете ли вы, что многие люди попросту не покупают журнал из-за этого и просто ждут, пока он появится на сайте?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

А ничего, что ждать приходится полгода? Крепкое терпение нужно! Конечно, спецматериалы не устаревают, однако, по слухам, многие геймеры покупают «PC ИГРЫ» ради новостей и рецензий. Как говорится, дорога ложка к обеду, а журнал – в месяц выхода. С точки зрения бизнеса журнал полугодовой давности – товар совершенно неходовой. Так почему бы ему не лежать в Сети и не приносить пользу человечеству безвозмездно?

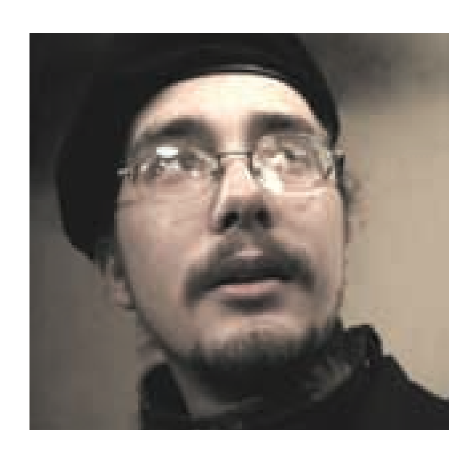
СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Как вы определяете объективность оценки по параметру «интересность»? Понятное дело, что хит получит высокую оценку, а халтура низкую, но, например, как вы решаете, 7 или 8 по «интересности» ставить? Верите на слово рецензенту, что он максимально независимо оценивает? Но ведь опытный рецензент может дать игре низкую оценку по «интересности», если в ней мало новых идей, а для новичка вторичность не важна, так как он не играл до этого в подобные проекты.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Объективных оценок в игровых журналах не может быть по определению. Потому что объективная оценка подразумевает измеримость параметра. Если бы мы могли точно измерить графику в метрах, звук в литрах, а дизайн в ваттах – тогда все журналы бы ставили объективные оценки. И эти оценки были бы одинаковыми. А поскольку измеримых параметров у нас нет, то мы оцениваем игры так, как считаем нужным и правильным. Я бы вообще советовал поменьше обращать внимание на циферки и побольше на то, о чем рассказывает автор.

СОДЕРЖАНИЕ DVD



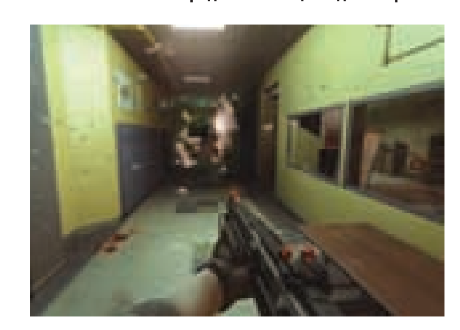
Кажется, крупнейшие издательства решили пойти по пути наименьшего сопротивления. К 2009 году у них в руках скопилось гигантское количество популярнейших брендов, которые способны продать фактически любой проект. Так, низкие оценки в профильной прессе, получившие Need for Speed: ProStreet и Need for Speed: Undercover, никак не повлияли на решение Electronic Arts продолжить линейку гонок. Совсем недавно компания анонсировала сразу три NFS, из них одна чисто консольная. На ПК будет Need for Speed: World Online, бесплатная многопользовательская игра для компьютеров, и Need for Speed: Shift (читай тему текущего номера).
При этом Electronic Arts демонстрирует свой интерес только к некоторым брендам: совсем недавно крупнейшее издательство остановило разработку очередной игры про Бэтмена. Впрочем, поклонникам супергероя не стоит расстраиваться, компания Eidos довольно уверенно заявляет, что именно их проект окажется лучшей игрой, посвященной Бэтмену. Речь, конечно, идет о Batman: Arkham Asylum. Посмотрим, что получится: как показывает практика, доверять словам сотрудников маркетинговых отделов стопроцентно не стоит. 2009 год, вероятно, будет непростым для игровой индустрии. Тем не менее можно ожидать появления на сцене независимых студий, которые предложат нам принципиально новые идеи и концепции.

**Дмитрий Эстрин,
редактор**

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

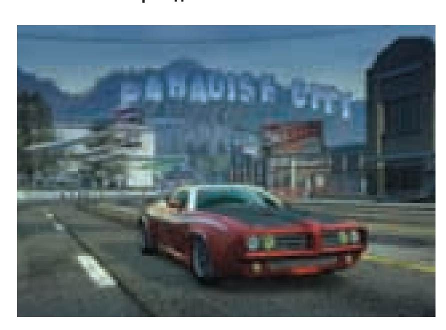
F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Демоверсия многострадальной второй части мистического боевика F.E.A.R. наконец-то увидела свет. Или, скорее, совсем немного света, ведь Project Origin придерживается гнетущей атмосферы оригинала. В демке нам представлен первый уровень из полной версии, в котором дадут пострелять аж из пяти различных единиц оружия, нашинковать врагов с помощью боевого робота, а также потратить немалое количество нервов из-за внезапных появлений Альмы и вызываемых ею галлюцинаций. В общем, игра не для слабонервных, но разве это кого-то остановит перед инсталляцией демоверсии?



BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX

Пробная версия сумасшедшей гоночной аркады из знаменитой консольной серии Burnout. Вначале придется пройти краткий видеоинструктаж, после чего в твое распоряжение попадет Hunter Caravalry – тачка класса «трюкач». Машина не из самых свежих, поэтому, как только начнется заезд по улицам огромного города Paradise, следует заехать в мастерскую. В демоверсии можно поучаствовать в испытаниях Freeburn, где доступно несколько автомобилей, а также погонять в режимах «Охота», «Побег» и «Экстрим». Жаль, что на знакомство с игрой дается всего полчаса.



ЛУЧШИЕ МОДЫ

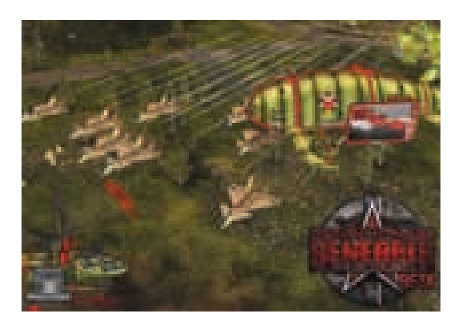
CSLA3 PHASE 1

Поток модов для Battlefield 2 и Half-Life 2 в этот раз мы решили немного придержать. Одним из лучших модов нынешнего номера стал CSLA3 Phase 1 для ArmA: Armed Assault, продолжатель одноименной работы, хорошо знакомой поклонникам Operation Flashpoint: Resistance. Как и раньше, основной упор создатели CSLA3 Phase 1 делают на максимальное качество проработки техники и пехоты, но мод интересен не только этим. В отличие от похожих работ здесь есть и миссии, то есть это не просто набор новой техники.



RISE OF THE REDS 1.2

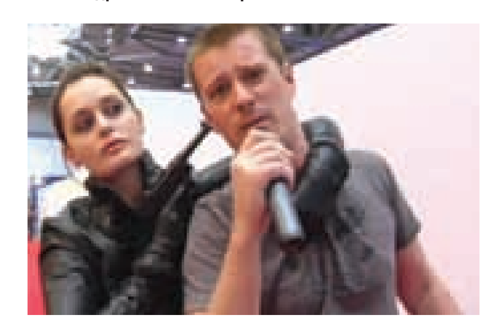
В нынешней подборке у нас есть вещь, которая наверняка понравится поклонникам стратегий. Речь идет о Rise of the Reds 1.2, модификации для Command & Conquer: Generals – Zero Hour. Примерно полтора года назад мы уже выкладывали этот мод, но с того времени он заметно преобразился. Rise of the Reds 1.2 вводит в игру новую сторону – Россию, у которой самая слабая пехота, но при этом самая мощная техника. Атака российских вертолетов равнозначна налету дирижаблей из Red Alert 2. Если долетят и отбомбятся – капут всем.



SPECIAL

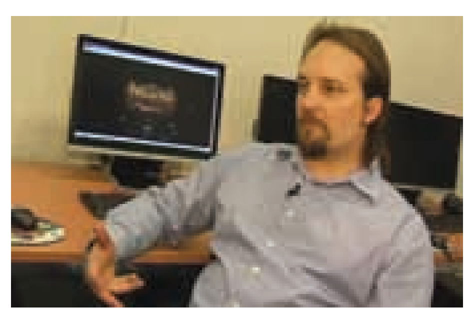
ОЖИДАЕМЫЕ ИГРЫ 2009 ГОДА

О том, что 2009 год будет непростым для игровой индустрии в целом, мы уже неоднократно говорили. Это, однако, вовсе не означает, что интересных, в том числе дорогих во всех смыслах слова, проектов станет меньше. «Аллоды Онлайн», BioShock 2: Sea of Dreams, StarCraft 2: Wings of Liberty, новые проекты Rockstar, Valve и Infinity Ward – жаловаться на дефицит громких имен, как видишь, не приходится. Как в них не запутаться и понять, что именно ожидать от того или иного проекта? О самой перспективной десятке игр 2009-го тебе расскажут наши редакторы Александр Каныгин и Игорь Сонин.



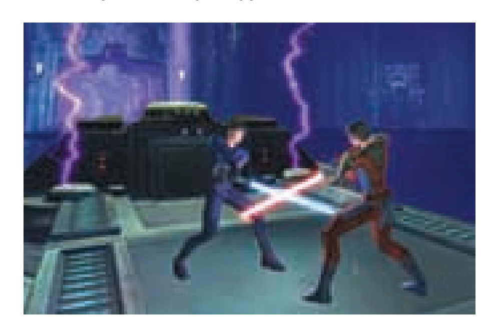
ИНТЕРВЬЮ С ГРЕГОМ ЗЕСЧУКОМ

Наш корреспондент взял интервью у Грега Зесчука (Greg Zeschuk), вице-президента Bioware и Electronic Arts. Грег рассказал о том, как появилась компания Bioware и с чем связан успех одного из самых известных разработчиков игр. Многим, вероятно, будет интересно узнать, что любимая игра Грега вовсе не RPG, а довольно незамысловатый action, который прославился в основном благодаря совершенно гениальному игровому дизайну. Грег поделился интересной информацией о Dragon Age. Особенно любопытно поклонникам ролевых игр будет узнать, почему разработчики придумали для проекта оригинальную игровую систему.



ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Разработка MMORPG предполагает определенную смелость – популярность жанра вовсе не гарантирует успех новому проекту в условиях жесточайшей конкуренции. Однако Star Wars: The Old Republic – игра явно не среднестатистическая. У разработчиков в руке сильнейший козырь – легендарная вселенная, которая любима миллионами людей по всему миру. Конечно, одного этого козыря, даже такого серьезного, мало для успеха. Что еще собирается предпринять студия Bioware Austin, чтобы обеспечить игре популярность? Об этом ты сможешь узнать из первых рук.



ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Киношный «Властелин колец» – это в первую очередь сказочно красивая картинка и поистине непревзойденный размах. Мало кто в курсе, что снимать легендарную сагу Питеру Джексону в особо напряженные периоды помогали почти 3 тысячи человек. Искренне жаль, что последней игрушке от Pandemic Studios – The Lord of the Rings: Conquest – ни масштабами производства, ни сопоставимым с фильмом качеством похвастаться не удастся. Однообразие игрового процесса в одиночном режиме может скрасить лишь кооперативное прохождение: в компании с друзьями рубиться с толпой противников несколько интереснее.



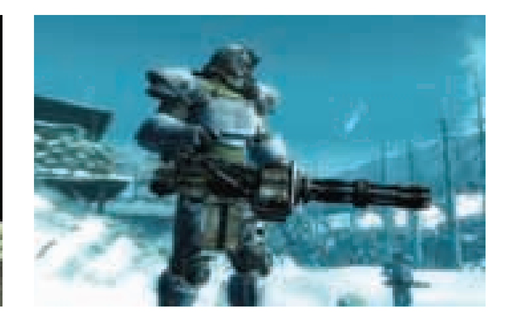
ЭДНА И ХАРВИ. ВЗРЫВ МОЗГА

Немцы в последнее время поднаторели в производстве выдающихся квестов. Их творения, правда, без стеснения копируют идеи практически из всех квестов знаменитой Lucas Arts. Но так ли это важно, если мы получаем по-настоящему интересную историю? «Эдна и Харви. Взрыв мозга» – это абсолютно безумное приключение в соответствующем антураже. Игра сначала может отпугнуть устаревшей графикой и страшноватой анимацией. Однако здесь это не главное. «Эдна и Харви» притягивает атмосферой, персонажами и диалогами. Плюс отменная подборка непростых загадок и тотальная интерактивность.



FALLOUT 3: OPERATION ANCHORAGE

Fallout 3 четко следовала традициям серии и больше походила на ту самую легенду от Interplay, нежели на The Elder Scrolls: Oblivion, движок которой лежит в основе третьей части. Успешное возвращение иконы ролевого жанра гарантировало скорейший выход дополнений. Bethesda, как и раньше в случае с The Elder Scrolls, решила вначале выпустить не полноценное дополнение, а так называемый content-pack. По сути, это платный модуль, который, может, и не впечатляет размерами изменений и нововведений, однако берет качеством. И вправду, по накалу страстей Operation Anchorage напоминает остросюжетный боевик.





ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «PC ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Небольшое пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков с учетом пробелов, возможно, откроет вам двери редакции.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

PC ИГРЫ Видео

Видеоновости

Превью

Street Fighter IV
Warhammer 40.000: Dawn of War 2

Ревью

Mirror's Edge
Saints Row 2
NARC
The Lord of the Rings: Conquest
Кодекс войны: Магия
Gothic 3: Отвергнутые боги
Burnout Paradise: Полное издание
Fallout 3: Operation Anchorage
F.E.A.R. 2: Project Origin
Эдна и Харви. Взрыв мозга
War Leaders: Clash of Nations
Alarm for Cobra 11: Burning Wheels

Specials

Armed Assault 2
F.E.A.R. 2: Project Origin
Grand Ages: Rome
Machinarium
Section 8
Итоги года
The Sims 3 (интервью)
Презентация игры The Godfather II
Дневник разработчиков Star Wars: The Old Republic
Дневник разработчиков Wanted: Weapons of Fate

Трейлеры

Aion: Tower of Eternity
Batman: Arkham Asylum
Battlefield 1943
Battlestations: Pacific
Blood Bowl
Ceville
Champions Online
EverQuest II – Erollisi Day
Flock
Fuel
Ghostbusters: The Video Game
Grand Ages: Rome
Prototype (2 ролика)
Rise of the Argonauts
Section 8
Street Fighter IV
Tera
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
The Godfather II
The Lord of the Rings: Conques
Tom Clancy's H.A.W.X. (2 ролика)

Демоверсии

Burnout Paradise: The Ultimate Box
F.E.A.R. 2: Project Origin
Puzzle Quest: Galactrix

Дополнения

Age of Empires III: The Asian Dynasties
ArmA: Armed Assault
Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Battlefield 2
Call of Duty
Call of Duty 4
Combat Mission: Afrika Korps
Command & Conquer: Generals – Zero Hour
Command & Conquer 3: Tiberium Wars – Kane's Wrath
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Day of Defeat: Source
Doom
Doom 3
Far Cry
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life 2
Homeworld 2
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra: Ostfront 1941-45
rFactor
Star Wars: Empire At War – Forces of Corruption
Star Wars Battlefront 2
Star Wars: Knights of the Old Republic
Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Family Fun Stuff
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: Open For Business
The Sims 2: Seasons
The Sims 2: University
Unreal Tournament 3
Unreal Tournament 2004
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2
Xenus 2: Белое Золото

Top 10

ArmA: Armed Assault
CSLA3 Phase 1
Battlefield 2
Battlefield Pirates 2 v2.1
Battlefield 1942
TWIWMTB Mod beta
Command & Conquer: Generals – Zero Hour
Rise of the Reds 1.2
Half-Life 2
Ragnarok Arena Remastered Beta 1
Stay Alive 1.0
Quake 4
Quake 4 Reborn Light v1
rFactor
CART Factor Prologue 1.01
Derby Challenge 1.00
Xenus 2: Белое Золото
New Things

Драйверы

ATI Catalyst 9.1 Vista 32-bit
ATI Catalyst 9.1 Vista 64-bit
ATI Catalyst 9.1 XP 32-bit
DirectX End-User Runtime (Ноябрь 2008)
GeForce Forceware 182.05 Vista 32-bit
GeForce Forceware 182.05 Vista 64-bit
GeForce Forceware 182.05 XP 32-bit
GeForce Forceware 182.05 XP 64-bit

Патчи

Crysis Warhead v1.1.1.710 Интернациональный
Far Cry 2 v1.02 RU
Gothic 3: Отвергнутые Боги v1.07 RU
Grand Theft Auto IV v1.0.1.1 RU
Grand Theft Auto IV v1.0.2.0 EU,EN
Mass Effect – дополнение «Гибель с небес»
Mirror's Edge v1.01 Интернациональный
Пе-2: Пикирующий бомбардировщик – патч #1 RU
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо v1.5.08 RU

Путеводитель

Базы читов

CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 9.4
CheMax Rus 8.2

Чит-программы

ArtMoney SE 7.29
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 15.0

Сохраненные игры

Burnout Paradise: The Ultimate Box
Dark Sector
Marvel: Ultimate Alliance
Mirror's Edge
Operation Thunderstorm
Prince of Persia
Rise of the Argonauts
Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом
Спецназ 2: Охота на олигарха
The Lord of the Rings: Conquest

Трейнеры

Burnout Paradise: The Ultimate Box v1.001
Call of Duty: World at War
Call of Duty: World at War v1.1
Call of Duty: World at War v1.2
Crysis Warhead
Crysis Warhead v1.1.1710 (32-bit)
Football Manager 2009 v1.1
Football Manager 2009 v1.02
Geo-Political Simulator v2.21
Gothic 3 – Forsaken Gods v1.06
Gothic 3 – Forsaken Gods v1.07
Grand Theft Auto IV v1.02
Джаз: Работа по найму 1.07
Mirror's Edge
Operation Thunderstorm
Sins of a Solar Empire v1.13
The Lord of the Rings: Conquest
Time of War
Tomb Raider: Underworld
X-Blades

Редакторы игр

Football Manager 2009 Editor 1.1

Shareware

Планета битвы 2. Миры вдалеке
Путя спасает мир
Elven Mists
Orchard
Тайны шести морей
Super Mario: Blue Twilight DX
Totem Tribe
Путь воина
Darkside
Тайна замка Единорога
Pathstorm
Бильярд-хаус
АбсолюТрикс
Top Chef
Westward III: Gold Rush

Софт

Свежий софт

Anti Trojan Elite 4.3.0
AnVir Task Manager 5.5.1
Ashampoo AntiSpyWare 2.05
a-squared Free 4.0.0.21
BurnAware Free 2.2.3
Ascgen dotNET 0.9.6
Google Chrome Portable 2.0.157
Internet Cleaner 3.6
Offline Explorer 5.3 SR1
WebSite-Watcher 5.0
Actual Window Guard 5.2
ClickyMouse 7.2.5
Disk Washer 5.4.6
Ghost Automizer 2.8
Hex Editor Neo 4.73
PECompact 2.98.2
SoloPad
Tiger Files renamer 2.3.8
TigerPad 3.5.2
USB Monitor 5.22
WashAndGo 11.2.0
afreeCodecVT 2.0.88

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

VirtualDub 1.9.0
Winamp Skins Creator 1.1
Revo Uninstaller 1.80
FinalBurner FREE 2.7.0.144
VSO Inspector 2.0.0.0
FileZilla Server 0.9.30
Free Download Manager 3.0.848
inBookmarks 1.57 build 207
Messenger Plus Live 4.80.356
NetWorx 4.6.3
Orbit Downloader 2.8.4
VZOchat 6.3.0
WinSent Innocenti 2.0.2.320
AkelPad 4.1.5
Key Manager 1.2
Key Remapper 1.2
Print Censor Professional 5.16.170
SBMAV Disk Cleaner Lite 2.88 build 5952
SnagIt 9.1.1
Virtual Keyboard 3.0.0
1 DVD Ripper 8.1.1
Format Factory 1.70
Recuva 1.23.389
ActiveStartup 1.45 build 97
Red Button 3.4
Super Utilities Pro 9.41

Софт-стандарт

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 10.0.0.457
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.65
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.80 RU
WinZip 11.2.8252
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.0.5
Opera 9.63 International
CloneDVD 4.3
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.3.2.2656
Virtual CD 9.3.0.0
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 9.0 Rus
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 4.6.2
XP Codec Pack 2.4.6
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.9.1157
ReGet Deluxe 5.2.330
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.8
HyperSnap-DX 6.40.05
Mozilla Thunderbird 2.0.0.18 Rus
The Bat! Pro 4.1.11
MosMap Light 2.3
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6.0 Build 7013
Miranda IM 0.7.14
mIRC 6.35
QIP Build 8090
FAR Manager 1.70 Build 2087
Total Commander 7.04a
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 7.0
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.6
VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.8a
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

Widescreen

9
13-й район: ультиматум (Banlieue 13 – Ultimatum)
Форсаж 4 (Fast and Furious)
Джи Ай Джо: Бросок кобры (G.I. Joe: Rise of Cobra)
Monsters vs. Aliens

Ретро

Black & White Арт
Black & White Скриншоты
Black & White Обои

VOD

Grubby vs Sky

99 Bonuses

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
A: Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – ни оригинал, ни addon не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать – была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Почему у меня не просматривается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодека, зайди в соответствующий раздел на диске и установи последнюю версию оттуда.

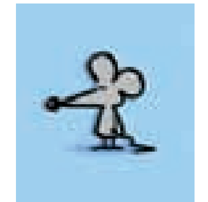
Q: Почему на диске старые версии софта, дров и пр.?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе «Софт-стандарт» на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

Q: Почему диски не заполнены целиком – написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины. На болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайта, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайта.

Саундтрек для революции
с Кириллом Перевозчиковым





CRISIS WARS

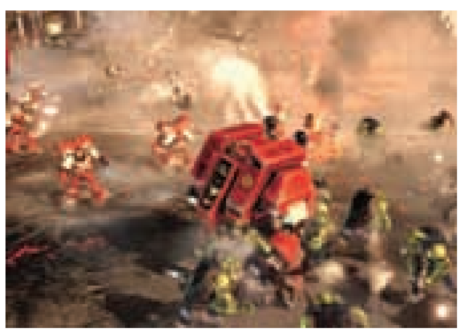
Кризис, тот самый, финансовый, сейчас творит с игровой индустрией удивительные вещи. Мало того что все крупные игроки на рынке электронных развлечений уже поувольняли часть персонала и урезали заработные платы (это еще ладно – ужали пояса, сократили, оптимизировали и с новыми силами в бой за потребителя). Гораздо более неприятные вещи – закрытие и роспуск не самых в общем-то безнадежных игровых студий. Но есть здесь и светлый момент – утечка материала. Мир ведь не без добрых людей. Так, добрые (но слегка обиженные) экс-работники отправленной на вольные хлеба Free Radical недавно начали потихоньку публиковать рендеры и другие графические материалы из неанонсированной Star Wars Battlefront 3, которую каждый уважающий себя StarWars-гик втайне ждал и о которой надеялся. Взгрустнув о трехмерном императоре Палпатине, озабоченная публика сочувственно разошлась... Но не тут-то было. В Сети всплыла экранка отвратного, в лучших конспирологических традициях, качества – не что иное, как закрытая презентация того самого SWBF3 восторженным (судя по аплодисментам в конце) то ли игровым журналистам, то ли заинтересованным маркетологам среднего звена. В ролике, несмотря на всю его сумбурность и скомканность, творилась почти настоящая жесть: уберсолдаты – штурмовики Империи садились в свои уберзвездолеты и взлетали прямо с земли в космос. Без единой, как восторженно отмечают мои коллеги, подзагрузки. Дальше на экране появлялся колоссальных (даже для рамок геймдизайнерской условности) размеров Imperial Star Destroyer, и всем посвященным людям сразу становилось понятно: это почти безоговорочная победа. Победа еще не вышедшего триквела клона Battlefield (сколько страшных слов) над всяким здравым смыслом и фанатскими сердцами. Которые немедленно начали обливаться кровью – вот же она, почти готовая игра, но когда она выйдет, и выйдет ли вообще, и что со всем этим делать – непонятно.
Дальше – больше. Пока бдительные игровые блоггеры из Kotaku под микроскопом разбирали каждый кадр утекшего видео (и даже нашли там странную, решительно не каноничную реплику «Кеноби, придерживайся плана» за авторством злостного Палпатина), остатки Free Radical сообщили, что, дескать, да, по закрытии проект мы передали студии Rebellion, но движок, а с ним и возможность взлетать в космос с поверхности планеты оставили себе. Извините, ура, мы не виноваты. Здесь уместен занавес и панорама рыдающих, обманутых геймеров, выползающих из зрительного зала. Но безжалостные сотрудники Free Radical наносят удар милосердия – публикуют изображения… Темного Оби-Вана. Два подробнейших эскиза являют нашему взору нечто, больше всего похожее на межгалактического бомжа: рваная, грязная одежда, обвислая кожа, желтые зубы – признаки «поражения темной стороной Силы» налицо. Налицо и мораль – если плохо себя вести, не есть помидоры и огурцы и злоупотреблять видеоиграми, можно превратиться вот в такой вот кошмарный кошмар. Так что сценаристы из Free Radical те еще моралисты (или просто странные, не вполне здоровые люди). Посмотрим, что сделает с игрой Rebellion – разработчик в большинстве своем проектов для портативных консолей: от GBA до PSP.
Совсем не так весело обстоят дела с почти законченными, но в последний момент отмененными проектами. Для Electronic Arts это Command & Conquer: Tiberium, мрачный тактический шутер про шагающих роботов, зеленые кристаллы и мужчину с электрическим ведром на голове. Во вселенной, как не сложно догадаться, Command & Conquer – той самой, последней редакции, с инопланетянами под названием Scrin и их зловещими башнями. Если по-честному, то игра выглядела очень хорошо, EA Los Angeles правильно играли с тактикой вплоть до «RTS от первого лица», а картинка и неторопливый отстрел инопланетян настраивали на нужный лад. Ну и шагающие роботы опять же. Good night, sweet prince.
Следующим попал под раздачу проект Red Faction: B.E.A.S.T. – и хотя более дурацкой идеи, чем делать продолжение-ответвление Red Faction эксклюзивно для Wii с ее белыми пультами, белыми шнурками и маскотами-мариопокемонами, придумать сложно, Activision все-таки можно посочувствовать. Чтобы, приободренная, она дружески пнула парней из Volition, которые все никак не могут выпустить почти по всем параметрам замечательный Red Faction: Guerilla. В котором – наконец-то! – полная, безоговорочная разрушаемость (в пыль, мясо и железные остовы) и шагающие роботы-экскаваторы (как наверняка догадались внимательные читатели, наличие огромных шагающих роботов автоматически делает любую игру на 25 процентов лучше).
А напоследок о приятном – о заранее провальных проектах, от греха подальше отмененных. Про Turok 2 упоминать даже не хочется – настолько слабой вышла первая часть, призванная перезапустить древний франчайз и благополучно завалившая все, что только можно завалить. Ну а первый из худших – насквозь консольная (и теперь покойная) The Dark Knight от Pandemic, игра по известно какому фильму, существование которой не совсем понятно в контексте Batman: The Arkham Asylum, выглядящая в 100 раз лучше и тоже про Джокера. Опубликованные скриншоты The Dark Knight не внушают ничего, кроме праведного экзистенциального ужаса – и фиг с ними. В конце концов, можно ведь и в Lego Batman покатать. Нет, это не стыдно. Кризис же. PG

АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА





ВОЙНА В НЕБЕ 1917 – СМЕЛЫЙ И ИНТЕРЕСНЫЙ АВИАСИМУЛЯТОР ОТ МОСКОВСКОЙ СТУДИИ-РАЗРАБОТЧИКА.



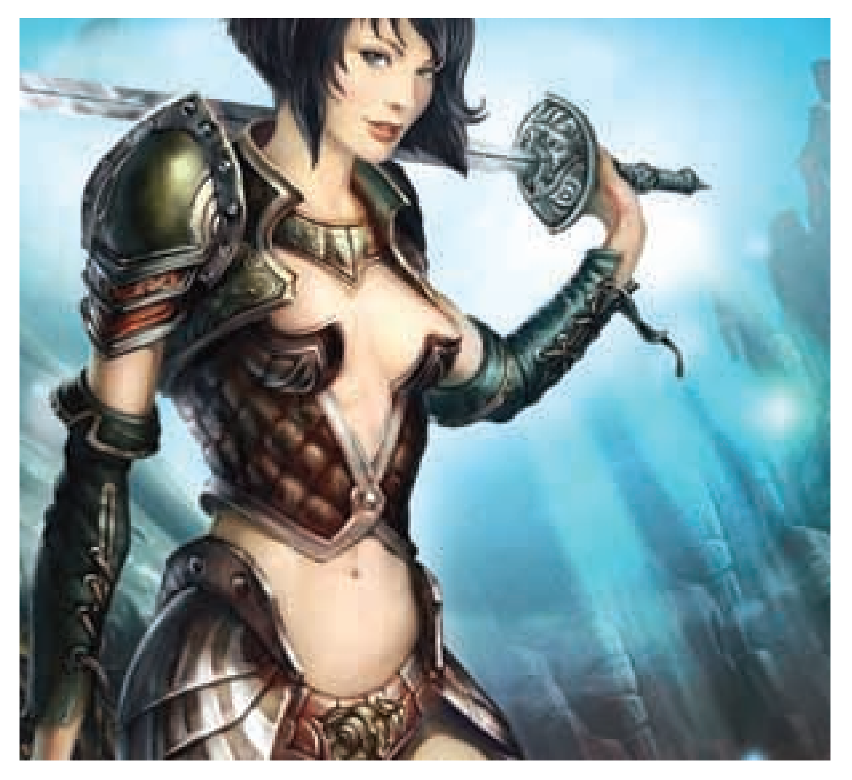
DAWN OF WAR 2 – БЛЕСТЯЩАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА ПО КУЛЬТОВОЙ ВСЕЛЕННОЙ WARHAMMER 40.000. «ЗЕРГИ», «ПРОТОССЫ» И... ОРКИ?



EMPIRE: TOTAL WAR – ИМПЕРИИ ВОЮЮТ ДРУГ С ДРУГОМ, А КОЛОНИИ – С ИМПЕРИЯМИ. КТО СУМЕЕТ ВЫЙТИ ПОБЕДИТЕЛЕМ?



ЦИФРОВАЯ ДИСТРИБУЦИЯ – ТЫ УМЕЕШЬ ПОКУПАТЬ ИГРЫ В ОНЛАЙНЕ? А ПРОБОВАЛ? МЫ РАССКАЖЕМ ТЕБЕ, КАК ПРИОБРЕТАТЬ СВЕЖИЕ РЕЛИЗЫ, НЕ ВСТАВАЯ С КРЕСЛА.



King's Bounty: Принцесса в доспехах

ПРОДОЛЖЕНИЕ ОТЛИЧНОЙ ИГРЫ ОТ «1С» – С ПРИНЦЕССОЙ, ДРАКОНЧИКОМ, ПОЛЕТАМИ И НОВЫМИ БОССАМИ.

Принцесса-то, конечно, в доспехах. И дракончик у нее похож на диснеевского Стича. Но разве это главное? Следующий номер – апрельский, а это значит, что мы обязательно придумаем что-нибудь веселое, праздничное, глупое. Да! Глупое, а почему нет? Знаешь, как иногда надоедает с серьезным видом говорить о гонках, экшенах, ролевых играх.

Хотя, конечно, и без этого не обойдется, так как в апрельском номере тебя будут ждать рецензии на потрясающую эпическую стратегию Empire: Total War и, надеемся (чем черт не шутит, с этим кризисом игровая студия вообще может закрыться в одночасье), вторую часть потрясающей Warhammer: Dawn of War.

Кроме этого, мы провели серьезнейшее расследование и готовы предложить тебе обширный материал, посвященный цифровой дистрибуции. Будущее игровых продаж уже сегодня. Уже с тобой!

ДО ВСТРЕЧИ 3 АПРЕЛЯ!